不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城

公式パーフェクトガイド

ファミ通 責任編集

チュンソフト刊・風来人必携の書

好評発売中！

風来のシレンGB2〜砂漠の魔城〜
公式ガイドブック

本体価格1000円

砂漠の魔城脱出から、最後の対決までを完全攻略した、風来人なら必読の公式ガイドブック。さらにエンディング後に出現する、モンスターの肉を使って戦うダンジョン「トンファンの穴」も徹底攻略！

風来のシレンGB2〜砂漠の魔城〜
もののけ手帳

本体価格580円

『風来のシレンGB2』のモンスターがシールになった！　ゲーム中でモンスターを見つけたらシールを貼ろう。モンスターごとに出現ダンジョンもバッチリ載っている、攻略にも役立つシールブックだ。

お求めは、お近くの書店で！

チュンソフトホームページ www.chunsoft.co.jp には特約店の情報が掲載されているから、キミの家の近くの本屋さんをさがしてみてね。

不思議のダンジョン
風来のシレンGB2
砂漠の魔城
公式パーフェクトガイド

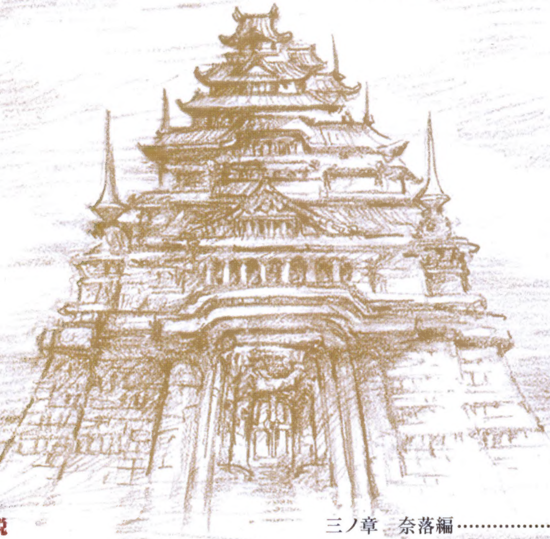
生涯ダンジョン

風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～

公式パーフェクトガイド

生涯風来

目　次



■ゲームメニュー解説
ゲームメニューについて …… 4

■ゲームシステム解説
冒険を始める前に …… 10
シレンの能力について …… 12
仲間に関する知識 …… 16
モンスターの基礎知識 …… 24
戦闘に関する知識 …… 27
不思議のダンジョンの仕組み …… 32
ワナについての基礎知識 …… 36
アイテムの使用 …… 39
アイテムの合成 …… 48
店の利用法 …… 54
風来人必見！ テクニック大全 …… 56

■ダンジョン攻略
一ノ章　導入編 …… 66
　砂漠の町イルパ …… 68
二ノ章　魔城編 …… 74
　古代遺跡 …… 76
　魔城東小天守 …… 78
　魔城大天守閣 …… 80
　ジャハンナムの扉 …… 84
三ノ章　奈落編 …… 88
　トンファンの穴 …… 90
　天下一ワナ道会 …… 98
　壺の洞窟 …… 108
　鍛冶屋のかまど …… 114
　奈落の果て …… 122

■データ集
モンスターデータ …… 134
　もののけてちょう索引 …… 173
アイテムデータ
　剣 …… 174
　盾 …… 176
　腕輪 …… 178
　矢 …… 180
　おにぎり …… 180
　草・たね …… 181
　巻物 …… 182
　杖 …… 184
　壺 …… 186
　ワナのもと …… 187
　肉 …… 188

■巻末スペシャル
もっと不思議の風来人座談会 …… 200
緊急指令！ 真・風来救助隊出動！ …… 206

ゲームメニュー解説

生きていくのは苦しい
力尽きれば悲しい
いいじゃない
みんな最初は
まぶらなんだもの

ゲームメニューについて

ダンジョンへ冒険に出る前にゲームメニューのコマンドについて知っておきたい。「風来人番付」「冒険のりれき」『風来人かく付け』などの仕組みを知れば、『シレン』をより深く楽しめるはずだ。

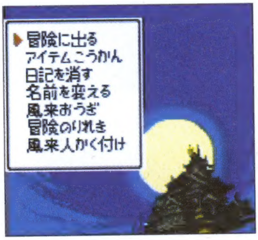
風来日記の作成

初めてゲームをプレイするときには、セーブデータの保存場所となる風来日記を作る必要がある。ダンジョンの探索時には、シレンが行動するたびにこの風来日記へ自動的にセーブが行なわれるため、不利な状況になったからといってゲームをリセットしてもやり直すことはできない。探索時には１回の行動の重さを理解して、慎重にシレンの行動を決めるよう心掛けたい。

初プレイで表示されるコマンドは2種類のみ。「日記をつくる」から風来日記を作成してゲームを始めよう。

風来日記作成後のゲームメニュー

ゲームメニューでは右の一覧にあるコマンドを選択できる。ただし、ゲーム開始直後はこのうちの一部しか選択できず、すべてのコマンドを使用するにはシナリオを進行させることが必要だ。「日記を消す」「名前を変える」が魔城内の牢屋の探索を開始した直後に、「アイテムこうかん」「冒険のりれき」「風来人かく付け」が魔城内の牢屋クリア後に、そして「風来人番付」と「もののけてちょう」が古代遺跡の探索開始後に、それぞれメニューに加わる。



コマンドはシナリオを進めると増える。普通にプレイしていればすべて使えるようになるので意識する必要はない。

ゲームメニュー一覧

■冒険に出る……………→P5
前回のつづきから冒険を再開する

■アイテムこうかん……………→P5
通信ケーブルを使ってアイテムを交換

■日記を消す……………→P5
現在の風来日記を消去

■名前を変える……………→P5
シレンの名前を変更する

■風来人番付……………→P6
得点で順位付けされた過去の冒険記録を閲覧

■風来おうぎ……………→P7
ダンジョン探索に役立つテクニックを見る

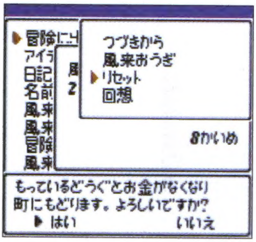
■冒険のりれき……………→P7
過去にシレンが行なった特別な行動を見る

■風来人かく付け……………→P8
過去の冒険でシレンが与えられた称号を閲覧

■もののけてちょう……………→P8
シレンが倒したモンスターの一覧を見る

冒険に出る

中断したプレイを再開するコマンド。選択後に開くサブメニューから、右の囲みにあるコマンドのいずれかを実行できる。ただし、「きゅうじょ待ち」状態（P11参照）の時は「つづきから」がなくなり、「ふっかつのじゅもん」を入力する「さあ ふっかつだ！」、救助の依頼に必要となる「SOSのじゅもん」を表示させる「SOS！」、「きゅうじょ待ち」状態を解除する「あきらめる」の3つがコマンドに追加される。



リセットを選ぶと、冒険を中断したフロアの行動は「もののけてちょう」や「冒険のりれき」に残らないので注意。

サブメニューの項目

■つづきから
前回中断したプレイデータで冒険を再開する。冒険の途中でシレンが倒されて、友達の救助を待っている「きゅうじょ待ち」状態（P11参照）の時は選択することができない。

■風来おうぎ
ダンジョンの探索に役立つテクニックがデモとして紹介、解説される。ゲームメニューから選択できる「風来おうぎ」と内容は変わらない。

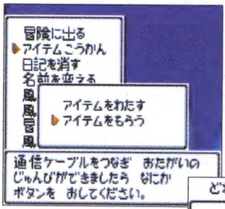
■リセット
中断した冒険のデータを放棄して、ダンジョン探索のスタート地点である砂漠の町イルパに戻る。中断したプレイデータで所持していたアイテムやお金は失われ、シレンのレベルが1に戻る。

■回想
冒険を中断したフロアでシレンがとった行動がリプレイされる。リプレイの対象となるのはダンジョンの探索中にプレイヤーがシレンを操作した部分に限られ、砂漠の町イルパで中断した場合は「回想」のコマンドはサブメニューに表示されない。

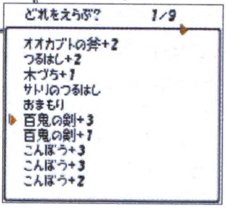
アイテムこうかん、日記を消す、名前を変える

●アイテムこうかん

通信ケーブルを利用して、他のプレイヤーとアイテムを交換する。アイテムを渡すときは、それを砂漠の町イルパの倉庫（P66参照）に預けておくことが必要となる。逆にアイテムを貰う場合は、貰ったアイテムを受け取れるように倉庫へ空きスペースを作っておかなければならない。



「アイテムこうかん」には、通信ケーブルが必要。2台のゲームボーイを接続してからコマンドを実行しよう。



相手に渡すアイテムはクメさんが受付をしているウインドウタイプの倉庫の中から選択する。

●日記を消す

現在使用している風来日記を消去するコマンド。用途はシナリオを最初からやり直したい場合に限られる。消した日記を元に戻すことはできないので、間違って実行しないように注意。

●名前を変える

風来日記の作成時に決定したシレンの名前を変更することができる。「風来人番付」の得点ランキングを、1つのカートリッジで友達と競う際に使うといい。もちろん気分を変えてプレイするために名前を変えるという使い方でもOKだ。

名前を変えて心機一転ダンジョンの探索に挑もう。アイテムの引きがよくなる……かもしれない!?

風来人番付

「風来人番付」とは、シレンが過去に行なった探索を得点で評価して、ダンジョンごとにランク付けした順位表のこと。評価に使用される得点の算出には、右の囲みで説明している要素が関係している。ハイスコアを狙うときに重要となるのは、売却価格の高いアイテムを多く持ってダンジョンをクリアすること。倒したモンスターの数は、加点の割合が低く設定されているのであまり気にする必要はない。さらにシレンのレベルが低い状態で短時間クリアを目指すようにすれば、減点が少なくなり得点アップにつながる。

「もちかえりの巻物」で砂漠の町イルパに戻ってきた場合は、所持アイテムによる加点が行なわれない。

番付の得点算出に関わる要素

■ダンジョンから生還した場合

加点される要素

- 生還時に所持していたアイテムの売却価格
- 探索したフロア数
- 倒したモンスターの数

減点される要素

- 生還時のシレンのレベル
- クリアにかかった時間（分）

■冒険の途中で倒された場合

加点される要素

- 探索したフロア数
- 倒したモンスターの数

減点される要素

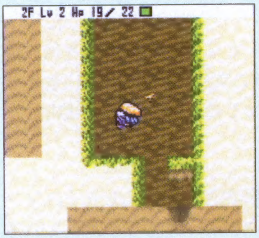
- 生還時のシレンのレベル
- クリアにかかった時間（分）

※どちらの場合でも「風来きゅうじょたい」のお助けシステムで救助されたデータは、得点が通常の半分になってしまう。

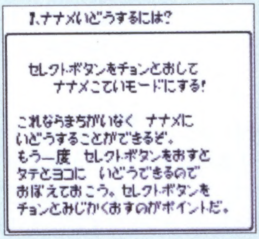
ゲームボーイとゲームボーイアドバンスの違い

本作はゲームボーイアドバンスでも遊ぶことができる。アドバンスはゲームボーイカラーとはボタンの配置に違いがあるが、ゲームのプレイをより快適なものにするため、操作方法にも若干の変更がなされている。

一番の違いはシレンが斜め移動だけを行なうための操作方法。カラーではスタートボタンを押しながら移動することで斜め方向にのみ移動できるのだが、アドバンスには２種類の移動モードがあり、セレクトボタンを短く押すことで、斜め移動しかできない状態と普通に移動ができる状態の切り替えを行なう。これに合わせて冒険中にコマンドウインドウから見ることができる「そうさ」の斜め移動の仕方も、ゲームボーイの機種によってメッセージが変更されている。



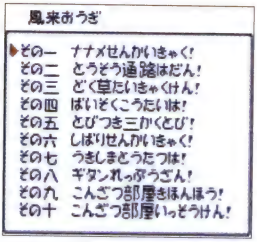
アドバンスでは、斜め4方向に矢印が表示されている状態が斜め移動専用のモード。



斜め移動の方法の違いは「そうさ」コマンドでのメッセージ表示にも反映されている。

風来おうぎ

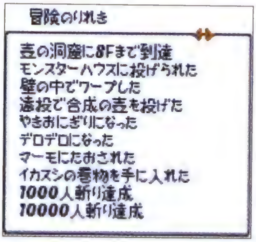
ダンジョンを探索する際に必要となる基本的なテクニックを、解説付きのデモプレイで見ることができる。「風来おうぎ」は全部で10種類あり、すべてのデモを見ることで「冒険のりれき」に「風来おうぎをすべてみた」という項目が記載される。また、「風来おうぎ」はゲームメニュー以外にも、ダンジョンの探索中にコマンドウインドウから「ヒント」を選ぶことで見ることも可能だ。



「風来おうぎ」はダンジョン探索の基礎を学ぶのに最適。初プレイ時には、一通り目を通しておきたい。

冒険のりれき

「冒険のりれき」には過去にシレンが行なった特定の行動が記録される。履歴に載る項目は下の一覧にある40種類。コンプリートを目指すなら、「リセット」をすると冒険を中断したフロアで行なった行動が履歴に残らないことに注意しておきたい。ちなみに一覧の中で伏せ字になっているものは、「●」にはアイテム名が、「○」にはプレイヤーの状況に応じた数値が入る。



下で紹介している一覧から、どういう行動を行なえば履歴に残るかを推測してコンプリートを目指そう。

冒険のりれき一覧

1. 邪神をたおした
2. ガイバラにかった
3. さっちゃんのねがいをかなえた
4. ●●●●●●●●を手に入れた
5. アテカを助けた
6. きゅうきょくの土をてにいれた
7. 天下一ワナ道会○○○○ターンクリア
8. 鍛冶屋のかまどに○○回到達
9. 奈落の果てに○○回到達
10. トンファンの穴に○○回到達した
11. 天下一ワナ道会に○○回到達した
12. すべてのモンスターに肉で変身した
13. すべてのモンスターをワナにかけた
14. 壺の洞窟に○○Fまで到達
15. モンスターハウスに投げられた
16. 壁の中でワープした
17. すべてのそうびを みに付けた
18. 遠投で合成の壷を投げた
19. やきおにぎりになった
20. デロデロになった
21. お竜にたおされた
22. ペケジにたおされた
23. 人形にたおされた
24. マーモにたおされた
25. シフーにたおされた
26. タベラレルーにたおされた
27. イカスシの巻物を手に入れた
28. 1000人斬り達成
29. 10000人斬り達成
30. ただ今救助達成りつ○○%
31. 1000フロア到達
32. 10000フロア到達
33. ●●●●●●●●●●を手に入れた
34. ●●●●●●を手に入れた
35. 風来おうぎをすべてみた
36. ○○回生きてかえった
37. 奈落の果てを盾なしでクリア
38. 奈落の果てを剣なしでクリア
39. なかまと鍛冶屋のかまどをクリア
40. 銀行をギタンでイッパイにした

風来人かく付け

冒険中に行なった特定の行動によって、シレンには称号が与えられる。「風来人かく付け」はこの称号を見るためのコマンドだ。獲得できる称号は、「風来人」「ワナ道」「料理人」の３種類の項目別に用意された10個の条件を、いくつクリアしているかで決定される。クリアした数だけが問題になり、条件をクリアする順番や組み合わせは関係ない。やりやすいものから片づけて、高いランクの称号獲得を目指していこう。また、倒れた風来人の救助を行なうと、新しく「風来きゅうじょたい」の項目が追加される。この項目からは、称号ではなく救助に挑んだ回数と今までに救助した人数を見ることができる。

風来人の称号

称号を獲得するための条件	条件のクリア数	獲得する称号
城からだっしゅつした	1個	ふつう
ザガンをたおした	2個	ゴロツキ
領主をたおした	3個	流れ者
キュラスをたおした	4個	旅ガラス
邪神をたおした	5個	三流風来人
●●●●●●●クリア	6個	二流風来人
奈落の果て20Fに到達	7個	一流風来人
風来人のあかしを持っている	8個	真の風来人
盾をそうびせず●●●●●クリア	9個	心の風来人
アイテムなしで●●●●●●●クリア	10個	？？？

ワナ道の称号

称号を獲得するための条件	条件のクリア数	獲得する称号
天下一ワナ道会10Fまで到達	1個	ワナ道初段
イベント最下そうに到達	2個	ワナ道二段
ガイバラにかった	3個	ワナ道三段
天下一ワナ道会20Fに到達	4個	ワナ道四段
天下一ワナ道会●●Fに到達	5個	ワナ道五段
15Fまでのプレイ時間3回こう新	6個	ワナ道六段
15Fまでのターン数3回こう新	7個	ワナ道七段
●●●●をワナにかけた	8個	ワナ先生
ワナダンジョンで10人助けた	9個	ワナ家元
ワナダンジョンで●●人助けた	10個	？？？

料理人の称号

称号を獲得するための条件	条件のクリア数	獲得する称号
肉10Fまで到達	1個	皿洗い
イベント最下そうに到達	2個	コメとぎ役
トンファンの穴30Fに到達	3個	鍋係り
トンファンの穴99Fに到達	4個	ショーユ男
トンファンの穴99Fに●回到達	5個	包丁人
●●●の肉を食べた	6個	二級料理人
トンファンの穴で10人助けた	7個	一級料理人
●●●●●●の肉を食べた	8個	特級料理人
●●●●●●の肉を食べた	9個	炎の料理人
トンファンの穴で●●人助けた	10個	？？？

もののけてちょう

「もののけてちょう」には、シレンが倒したモンスターが一覧として記録されていく。一覧に載るのは、「ザガン」「領主」「キュラス」「邪神」「店主系」「とうぞくばん系」「ばんけん系」を除いた209体のモンスター。コンプリートを目指すなら、モンスターのレベルをアイテムで上下させて未遭遇の同系列モンスターを出現させると効率がよくなるはずだ。また、初期状態の一覧では、系列ごとに各モンスターが並んでいる。スタートボタンを押すと、モンスター名の五十音順に並べ替えができることを覚えておこう。

モンスターの上にカーソルを十字ボタンで移動させてからＡボタンを押せば、その敵の攻撃ポーズが見られる。

ゲーム解説

アノネ
当たるのを当然と思っちゃ
いけないよ
外れて当然だと
思わなきゃ

冒険を始める前に

ここではダンジョン内での冒険に関係したシステム解説へ入る前に、本編の主人公であるシレンとその相棒のコッパ、そして冒険の流れについて触れておく。ゲームを円滑に進めるための参考にして欲しい。

シレンとコッパ

シレン

幾多の困難を乗り越えてきたさすらいの風来人

幼い頃から放浪の旅を続け、先々で不思議のダンジョンを制覇してきた凄腕の風来人。旅の途中に訪れた砂漠で行き倒れ、魔城に囚われの身となったが、ある女性の手引きで脱出に成功する。シレンはこれをきっかけに魔城にまつわる事件へと巻き込まれていく。

コッパ

シレンの頼れる相棒 人語を解す語りイタチ

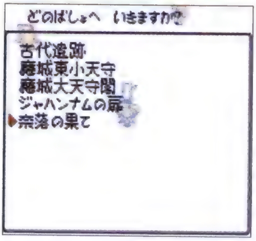
非常に希少な種族である語りイタチのコッパは、シレンがまだ幼い頃からの旅仲間で、ずっとシレンと行動を共にしている。モンスターとの戦闘はシレンに任せるだけで助けてくれないが、苦楽を共にするシレンの大切な相棒であることに間違いはない。

冒険の進め方

冒険の舞台は、地上部分とダンジョン部分の2つに大きく分けられる。

地上部分では、ダンジョンへの探索に出るための準備を行なう。魔城内の牢屋をクリアしたあとで訪れる、砂漠の町イルパ(P68参照)がこの地上部分に当たり、様々な施設があるこの町を拠点として、それ以降に出現するダンジョンの探索を行なうことになる。ダンジョン部分では、実際にダンジョンの探索を行ない、目標となる階層まで到達することが目的だ。12ページ以降に掲載している、冒険に関係しているシステム解説を正しく理解して、順調な探索を行なえるようにしておくといい。

町の施設を利用することは、アイテムの持ち込みができるダンジョンを探索する場合に効果を発揮する。



砂漠の町イルパで準備を整えたらダンジョンの探索へ向かう。持てる知識を総動員して、クリア階層を目指そう。

冒険の流れ

冒険の準備

冒険のスタート地点である砂漠の町イルパで、倉庫や鍛冶屋、訓練所などの施設利用や、ダンジョンに連れていく仲間の選択などを行ない、ダンジョン探索の準備をする。シナリオの進行状況によってはイベントが発生することもある。

■施設の利用について ……→P68
■シレンに関する知識 ……→P12
■仲間に関する知識 ……→P16

↓

ダンジョンの探索

各フロアに配置された階段を見つけだし、そこから次のフロアへと進んで行く。より深くダンジョンを探索するには、アイテムを収集して装備の充実を図りつつ、モンスターを倒して経験値を獲得し、シレンを成長させることが必要。探索の途中でシレンが倒れてしまった場合は、風来救助隊のシステム(P69参照)を利用して助けてもらうか、砂漠の町イルパに戻るかの選択になる。この選択で砂漠の町イルパに戻ると、そのとき所持していたアイテムはなくなってしまうので注意。

■ダンジョンに関する知識……→P32
■移動と戦闘について ……→P27
■モンスターに関する知識……→P24
■アイテムの入手と使用 ……→P39

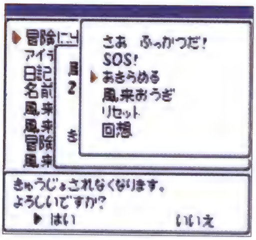
↓

探索の終了

シナリオで設定されたフロアや、そのダンジョンの最深部へたどり着くとダンジョンの探索は終了。イベントの発生、またはフロアにあるギミックで砂漠の町イルパへ戻ることになる。この場合は所持していたアイテムをそのまま持ち帰ることができる。

冒険の途中で倒れると

本作ではダンジョンで倒れた際に、風来救助隊のシステムで友達の助けを待つことができる。倒れたときの選択肢で、「助けを待つ」を選ぶと表示される「SOSのじゅもん」を友達に渡して助けてもらうか、通信ケーブルを利用して救助してもらおう。救助が成功すれば、倒れたところから冒険を再開できる。大事なアイテムを失いたくない場合に利用するといい。



助けを待つと「きゅうじょ待ち」状態となり、メニューで「あきらめる」を選択しない限り、新たな冒険に出られなくなる。

シレンの能力について

探索を順調に進めるには、操作キャラクターであるシレンについて正しい知識を持っていなければならない。パラメータ、探索中に使用できるコマンド、そしてシレンに発生する状態異常について理解しておこう。

シレンのパラメータ

各パラメータはダンジョンの探索時に様々な役割を果たす(下の一覧参照)。押さえておきたいポイントは、レベルを上げれば攻撃に関する能力は上昇するが、防御に関する能力には変化がないということ。これは戦闘でモンスターから受けるダメージを減らすには、強い盾を装備するしか方法がないことを意味する。したがってダンジョンの探索時には、剣よりも盾を優先して合成と強化を行なうことが重要になってくる。

シレンの力や満腹度は、冒険中にBボタンでコマンドウインドウを開けば、いつでも確認することができる。

シレンのパラメーター覧

■レベル
シレン自身の強さを表わす数値の1つ。「しあわせ草」の効果や「しあわせの杖」の魔法を受けた場合の効果、もしくはモンスターを倒して獲得した経験値が一定量を超えることで最高で99まで上昇させることができる。レベルが高いほど、剣の直接攻撃と矢を使った間接攻撃でモンスターに与えるダメージが大きくなる。

■HP
シレンの体力を表わす数値。左側が現在値、右側が最大値である。モンスターの攻撃を受けることで現在値が減少し、0になるとダンジョンの探索をそれ以上続けることができなくなる。HPに受けたダメージは「やく草」や「かいふくの壺」などのアイテムの使用や、ターンを進めることで回復させることが可能(仮にシレンの最大HPが200だとすると1回行動するごとに1ポイント回復)。また、最大値はシレンのレベルを上げると最高で250まで増加していくが、HP満タン時に「やく草」や「弟切草」を使うことでも増加させることができる。

■経験値
シレンのレベルを上昇させるために必要となる数値。シレンや同行している仲間がモンスターを倒すか、「しあわせ草」や「しあわせの杖」などのアイテムを使用することで獲得することができる。

■けん
シレンが現在装備している剣の強さ。数値が大きいほど、直接攻撃でモンスターに与えるダメージが大きくなる。

■たて
シレンが現在装備している盾の強さ。この数値が大きいほど、モンスターの攻撃で受けるダメージが軽減される。

■ちから
シレン自身の強さを表わす数値の1つ。左側が現在値を、右側が最大値であり、力の現在値が高いほど剣の直接攻撃でモンスターに与えるダメージが大きくなる。現在値は「どく草」の効果や、「すすりムシ系」のモンスターが持つ特殊能力で低下することがあり、その場合は「どくけし草」や「ちからの草」などを使用することで回復させることが可能。最大値は「ちからの草」を使用することで最高で99まで増加させることができる。

■まんぷくど
シレンの状態に関係する数値で、左側が現在値を、右側が最大値を表わす。現在値は10ターン経過することに1減少していき、これが0になると1ターンごとにHPへ1のダメージを受けるようになる。満腹度の現在値はおにぎりや草・たねなどを食べることで回復が可能。最大値は「いかくちょうのたね」や「きょだいなおにぎり」を使用することで200%まで増加させることができる。

コマンドの使用

シレンが冒険中に行なう行動のうちのいくつかは、Bボタンを押すと開くコマンドウインドウからコマンドを選ぶことで実行することになる。コマンドには右の囲みで説明しているものがあるので、必要に応じて利用していこう。探索中に使用頻度が高くなるのは、所持アイテムの利用に関する「どうぐ」、足元にあるものを対象に特定の動作を行なう「あしもと」、そのフロアの全体マップを表示する「マップ」の３種類だが、このうち「どうぐ」と「あしもと」は、シレンが肉を食べてモンスターに変身している場合（P15参照）には実行できなくなる。また、「ヒント」から選択できる４つのコマンドと、「マップ」は実行してもシレンが行動したことにならない。ターンが経過しないことを覚えておくこと（P31参照）。

シレンが状態異常のおにぎり状態になっている場合も、コマンドウインドウを開くことができなくなる。

コマンド一覧

■どうぐ
所持しているアイテムを使用する。使うアイテムは「どうぐ」コマンド選択後に開くアイテムウインドウから決定する。

■あしもと
シレンの足元にあるアイテム、階段、ワナを利用するためのコマンド。アイテムを利用する場合は「あしもと」だが、階段の場合は「かいだん」、ワナの場合は「ワナ」というように、利用する対象によってコマンドの名称が変化する。

■マップ
現在探索しているフロアの全体マップを表示する。基本的にマップには既に探索を行なった場所のみが表示される（下参照）。

■ヒント
冒険に役立つテクニックやシレンの状態を表示する。コマンド選択後に開くサブメニューから操作方法を表示する「そうさ」、冒険での基本的なテクニックを表示する「テクニック」、風来おうぎ（P7参照）を表示する「おうぎ」、そしてシレンの現在の状態を表示する「じょうたい」を選ぶことができる。

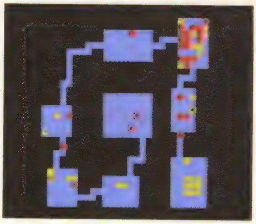
■おわる
冒険を一旦中断して、状況を保存するセーブコマンド。基本的にダンジョン探索時には１ターンごとに自動でセーブされているが、ゲームを止めるときはこのコマンドを使用したほうが安全性が高い。

マップの見方

フロアの探索中にシレンの視界（P31参照）に入ったエリアは、自動的に全体マップに記録される。このマップはコマンドウインドウから「マップ」を選べばオートマップ画面でいつでも確認ができる。これを活用して効率的なルートを見つけだし、フロアのすみずみまで探索を行なうようにするといい。

オートマップ画面で見られる全体マップのうち、未探索のエリアや壁地形（P32参照）と水地形は黒、探索済みエリアの床地形は薄い水色で表示され、全体マップの上にのせられた６種類のアイコンが、それぞれキャラクター、アイテム、ワナ、階段の位置を表わしている。右の囲みで説明している各アイコンの対応を覚えておこう。

アイコンの意味



シレン / モンスター／怒った店主

アイテム / 仲間／店主

ワナ / 階段

状態異常の発生

状態異常は、モンスターの特技、アイテムやワナの効果で発生し、シレンに対してさまざまな影響を与える(下表参照)。状態異常になると、戦闘時に致命的な状況へ追い込まれる可能性が高いので、その回復方法は事前に確認しておくようにしたい。また、状態異常は2種類までしか同時に発生することがない。3種類目が新たに発生する際には、最初に発生した状態異常が自動的に回復することも覚えておこう。

別の状態異常を2種類発生させることで、症状の重い状態異常を無理矢理回復させるというテクニックもある。

状態異常一覧

名称	効果
イカリ状態	「ワナしの腕輪」を装備した状態で「イカリのワナ」を踏むか、「イカリの杖」の魔法を受けると発生。直接攻撃の威力が2倍になる。ターンの経過で回復する
おにぎり状態	モンスターの「にぎりもとじめ」の特技や「ブフーの杖」の魔法を受けると発生。コマンドウインドウを開くことと、矢を撃つ操作ができなくなる。装備しているアイテムの効果は失われないが、直接攻撃でモンスターに与えるダメージが必ず1になる。また、「地雷」「おおがた地雷」の爆発や「ウルロイド系」のモンスターが使用する特技のような爆発属性の攻撃、もしくは「デロデロのゆ」の効果をこの状態で受けるとHPの現在値とは関係なくシレンは倒れてしまう。ターンの経過で回復する
かなしばり状態	「かなしばりの杖」や「いちじしのぎの杖」の魔法を受けると発生。一切の行動ができなくなる。ターンの経過、他の状態異常の発生、HPにダメージを受ける、命中するしないに関わらず他のキャラクターから攻撃を受けることで回復する
からぶり状態	「からぶりの杖」の魔法やモンスターの「からぶりせんにん」の特技を受けると発生。直接攻撃が当たらなくなる。ただし、装備している剣に「必ずこうげきが当たる」の特殊能力がある場合は影響を受けない。ターンの経過で回復する
混乱状態	「こんらん草」や「まずそうなおにぎり」の効果、「かいてんばん」の効果で発生。直接攻撃の方向と移動方向がランダムになる。ターンの経過、「やく草」や「弟切草」を使用することで回復が可能。事前に「こんらんよけの腕輪」を装備することで予防することもできる
睡眠状態	「すいみん草」の効果や「ねむりガス」の効果などで発生。ターンの経過か「けいほうそうち」の効果で回復するまで、一切の行動ができなくなる。事前に「めざましの腕輪」を装備するか、「特製おにぎり」を使用したときの効果で予防することができる
ゾワゾワ状態	モンスターの「ゲイズ」に肉を食べて変身している状態で使用した特技を、「タイショウどん」や「ホルムデーモン」に跳ね返されたときのみ発生。直接攻撃を背後方向へ行なうようになる。ターンの経過で回復する
透明状態	「とうめいの杖」の魔法を受けると発生。シレンが透明になり、モンスターや仲間キャラクターから認識されなくなる。ターンの経過で回復する
鈍足状態	行動速度が通常のときに「どく草」の効果や「どんそくのワナ」の効果を受けると発生。行動速度が鈍足になる。「ばいそくの杖」の魔法を受けるか、「すばやさ草」を使用することで回復する
倍速状態	行動速度が通常のときに「すばやさ草」の効果や「ばいそくの杖」の魔法を受けると発生。行動速度が倍速になる。「どんそくのワナ」の効果を受けるか、「どく草」を使用することで回復する
目つぶし状態	「イカキング系」のモンスターが使用する特技を受けると発生。画面が暗くなり地形だけが表示されて、落ちているアイテム、仲間、モンスター、発見済みのワナが見えなくなる。「めぐすり草」を使用するか、「めぐすり草」と同様の効果を発揮する組み合わせ(P41参照)でアイテムを装備することで回復する。事前に「めぐすり草」を飲む、または「めぐすり草」と同様の効果を発揮する組み合わせでアイテムを装備していれば予防も可能

特殊な状態異常

14ページで紹介したもの以外にも、シレンには４種類の特殊な状態異常が発生する（右囲み参照）。シレンに悪影響を及ぼす効果を発揮することに変わりはないが、これらの状態異常には通常のものには存在した同時に発生する数の制限がないという特徴がある。通常の状態異常がシレンに２種類発生している場合でも、それにプラスして発生してしまうので、正しく区別しておくようにしたい。

くちなし状態やひろえず状態になってしまうと、探索に大きな支障が出る。フロア移動ですぐに回復させよう。

特殊な状態異常一覧

■回復制限状態
「きりせんにん系」のモンスターが使用する特技で、ターンの経過によるHPの回復が行なわれなくなった状態。回復制限状態で「きりせんにん系」の特殊攻撃をさらに受けると症状は悪化し、1ターンごとにHPへ最高で5のダメージを受けるようになる。ターンの経過で回復する。

■くちなし状態
「くちなしの巻物」の効果や「ふういんの杖」の魔法を受けると発生。次のフロアへ進むまで、おにぎりを食べる、草・たねを飲む、巻物を読む、肉を食べるという4種類の行動ができなくなる。これらの行動に関係したアイテムをぶつけられた場合は、草・たねだけが飲んだときと同様の効果を発揮し、それ以外のものはHPに2のダメージを受ける。

■攻撃力半減状態
ヒツジしんかん族のモンスターが使用する特殊攻撃で、攻撃力が半減した状態。ターンの経過で回復する。

■ひろえず状態
「ひろえずの巻物」の効果で発生。次のフロアへ進むまで、落ちているアイテムを拾えなくなる。

その他の特別な状態

状態異常はそのほとんどがシレンに悪影響をもたらすものだが、アイテムの効果でシレンに有利となる特別な状態が発生することもある。右で紹介しているのが、これに該当する特別な状態の一例。この他にもワナを踏まなくなる「ワナしの腕輪」や、満腹度が減少しなくなる「ハラヘラズの腕輪」のようなアイテムを装備した状態などがシレンに有利な状態と言える。探索時にはアイテムの装備や使用で、これらの有利な状態をできるだけ多く発生させるようにしたい。

特別な状態

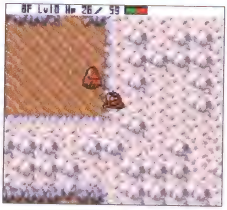
■アイテム識別
祝福状態の「めぐすり草」を飲んだ場合に発生。次のフロアへ進むまで、アイテムを拾うことで識別できるようになる。

■アイテム知覚とキャラクター知覚
マップの表示に関係する状態。「とうしの腕輪」や「あかりの巻物」の効果で、未探索の場所にあるアイテムの位置や、シレンの視界外にいるキャラクターがマップ画面へ表示されるようになる。

■透明知覚
「めぐすり草」を飲むか、「よくみえの腕輪」を装備すると発生。透明状態のモンスターや未発見のワナが見えるようになる。

モンスターへの変身

肉を食べることでシレンはモンスターに変身し、変身した相手の能力を得る。ただしこの状態では、「カベをほれる」や「まほうをはねかえす」といった攻撃力と防御力以外の装備品の効果が失われることに気を付けたい。また、変身した時点で、通常の状態異常がすべて回復する。有効な回復手段として覚えておこう。



装備品の特殊効果は失われるが、変身したモンスターが持っている特殊な状態がシレンに発生する。

仲間に関する知識

仲間を連れていけばダンジョンの探索は楽になるが、仲間が倒されてモンスターのレベルが上がる恐れもある。仲間をうまく活用するために最低限の知識は持っておくようにしたい。

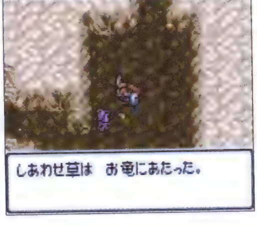
冒険を助けてくれる仲間達

シレンの仲間になるのは、シナリオを進めると登場する５人のキャラクター達。ダンジョンの探索中に遭遇した仲間や、砂漠の町イルパにいる仲間に話し掛けることで、そのうちのひとりを探索に同行させることができる。仲間はそれぞれシレンをサポートする個性的な特殊能力を持っている。探索するダンジョンや目的に応じて連れていく仲間を選択するといい。

ダンジョンの探索中に仲間がモンスターを倒すと、シレンと仲間の両方が経験値を獲得することができる。

仲間のパラメータ

ゲーム中に数値を見ることはできないが、仲間にもパラメータが存在する(右囲み参照)。このうちモンスターとの戦闘に直接関係してくるのは、HP、攻撃力、防御力の３つで、これらの能力値は仲間のレベルが上がることで増加していく。仲間はアイテムを使わない限り自分がモンスターを倒すことでしか経験値を獲得できないので、レベルを少しでも早く上昇させるためにも、弱いモンスターはシレンが倒さずに、できるだけ仲間に任せて経験値を稼がせよう。



レベルが１上昇したときのパラメータの増加率は仲間のほうが高い。「しあわせ草」は仲間に使おう。

仲間のパラメーター覧

■レベル
仲間の強さを表わす数値。人形は改造することで上昇(P23参照)、それ以外の仲間は経験値が一定量を超えることで上昇し、HPの最大値、攻撃力、防御力の各パラメータ値が増加する。

■経験値
レベルを上昇させるために必要となる数値。その仲間がモンスターを倒すか、「しあわせ草」や「しあわせの杖」の魔法の効果を受けることで獲得する。人形には関係がない。

■HP
体力を表わす数値。キャラクターの攻撃を受けることで減少し、0になると倒されてしまう。HPに受けたダメージは「やく草」や「おとぎり草」の効果や、ターンの経過で回復させることができる。シレンが仲間に話し掛けたときのメッセージからある程度まで現在値を判断できる。

■攻撃力
モンスターに与えるダメージ量に影響する数値。高いほどダメージ量が大きくなる。レベルの上昇や「ちからの草」の効果を受けることで増加する。

■防御力
攻撃を受けた際のダメージ量に影響する数値。高いほどダメージ量が小さくなる。レベルの上昇で増加する。

仲間の状態異常一覧

キャラクターの行動や能力に何らかの影響を及ぼす状態異常は仲間にも発生する。シレンの場合と同じように、同時に発生する数が２つまでという制限がある通常の状態異常（下の一覧参照）と、同時に発生する数は関係がない特別な状態異常（右囲み参照）の２種類があるので、混同しないように注意しておきたい。

また、悪影響のように思えるバクスイ状態には利点があることを覚えておこう。回復後には行動速度が倍速になるため、そのフロアでの戦闘では仲間が大活躍してくれるはずだ。

特殊な状態異常

■攻撃力半減状態

「ヒツジしんかん系」のモンスターが使用する特殊攻撃により、攻撃力が半減した状態。ターンの経過で回復する。

■封印状態

特殊能力が使用できなくなり、行動速度が通常で固定される。シレンが次のフロアへ移動するまで回復しない。

仲間の状態異常一覧

名称	効果
イカリ状態	直接攻撃の威力が２倍になる。ただし、ペケジとマーモ以外の仲間は、封印状態が併発していない限り、モンスターを攻撃するときに必ず特殊能力を使うようになる。ターンの経過で回復する
かなしばり状態	一切の行動ができなくなった状態。シレンが話し掛ける、他の状態異常の発生、HPにダメージを受ける、命中するしないに関わらず他のキャラクターから通常攻撃や特殊攻撃を受けることで回復する
からぶり状態	モンスターに直接攻撃が当たらなくなった状態。ターンの経過で回復する
混乱状態	ランダムに移動するようになり、進行方向にいるキャラクターへ直接攻撃を行なう。「やく草」や「おとぎり草」の効果を受けると回復する
睡眠状態	一切の行動ができなくなった状態。ターンの経過か「けいほうそうち」の効果で回復する
ゾワゾワ状態	「ゾワゾワの巻物」の効果を受けると発生。特殊能力を使わなくなり、直接攻撃を背後方向へ行なうようになる。ただし、この直接攻撃でシレンがダメージを受けることはない。ターンの経過で回復する
透明状態	モンスターから攻撃対象として認識されなくなる。ただし、ときどき混乱状態のようにランダムで移動することもある。ターンの経過で回復する
鈍足状態	行動速度が鈍足になった状態。シレンの行動速度が通常の場合は、２ターンに１回しか行動できなくなる（P27参照）。「ばいそくの杖」の魔法か、「すばやさ草」の効果を受けることで回復する
にせもの状態	「みがわりの杖」の魔法を受けると発生。外見がシレンと同じになり、モンスターが優先してこの状態の仲間を攻撃してくるようになる。また、移動と攻撃に関しては混乱状態になった場合と同じ効果がある。ターンの経過で回復する
倍速状態	行動速度が倍速になった状態。シレンの行動速度が通常の場合は、１ターンに２回行動できるようになる（P27参照）。「どんそくのワナ」か、「どく草」の効果を受けることで行動速度が通常に戻る
バクスイ状態	「バクスイの巻物」の効果を受けると発生。一切の行動ができなくなる。ターンの経過や「けいほうそうち」の効果で回復し、同時に行動速度が１段階上昇する

行動パターン

基本的に仲間はシレンのあとを追うように移動するが、視界にシレンがいないと自分の意志で勝手に行動を始めてしまう。この状態の仲間は、HPの残量を気にせずにモンスターへ手当たり次第に攻撃を行なうため、逆に倒されてしまう可能性が高い。探索時には仲間がはぐれないように意識して移動することを心掛けること。

はぐれた仲間が倒されると、モンスターがレベルアップしてシレンが痛い目を見ることになりかねない。

ダンジョンで遭遇する仲間のレベル

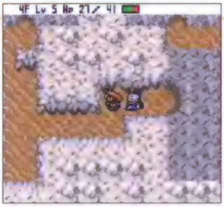
改造でレベルが上がる人形を除けば、砂漠の町イルパから連れていく仲間のレベルは毎回1からスタートする。ただし、ジャハンナムの扉を探索している最中に出現するペケジとお竜を仲間にした場合は例外で、階層の深さによってスタートレベルが変化する。深い階層で出現したときのほうがレベルが高いことを覚えておこう。

ジャハンナムの扉の深い階層で出現したペケジやお竜は、初めからレベルが高い状態になっている。

ダンジョン探索時の注意点

HPの回復

仲間のHPはターンの経過で自然に回復する。回復は2ターンに1回の割合で行なわれ、シレンが1ターンごとに自然回復する量と同じだけ仲間のHPも回復する。回復量は仲間のHPの最大値とは関係がなく、シレンのHPの最大値が高いほど大きくなることを理解しておこう。



仲間のHP回復量は、シレンの純粋な自然回復量で決まる。シレンが「回復の腕輪」を装備しても変化はない。

同行と徘徊

探索中に出現するペケジとお竜は、冒険に同行させるまではフロアを自由に徘徊している。モンスターを攻撃しない代わりに敵からも攻撃対象にされない安全な状態なのだが、同行している場合とは特定の状況での反応に違いがある。モンスターと同様に、「ワナしの腕輪」の効果でワナを踏む、「ジバクの巻物」の爆発に巻き込まれると倒れるという2点がその違いで、これらのアイテムを使用するときは徘徊状態の仲間が被害を受けないように気をつける必要がある。

話し掛ける前に、徘徊状態の仲間がハラヘリのワナやデロデロのゆの効果で倒れてしまうのは避けたい。

同行していれば「ジバクの巻物」の爆発に巻き込まれてもHPは残るが、徘徊状態の場合は力尽きてしまう。

仲間キャラクター紹介

ペケジ

シレンを慕う ドジでマヌケな 自称弟分

ことあるごとに問題を引き起こし、頼りない印象が強いかもしれないが、風来人としての実力はかなりのものを持っている。探索に連れていけば、モンスターとの戦闘でかなりの活躍をしてくれるはずだ。エンディング前はジャハンナムの扉で遭遇した場合に、エンディング後は砂漠の町イルパのトンファンに行けば仲間に加えることができる。

キャラクターデータ

初期能力値

【HP】30　【攻撃力】30　【防御力】15

能力値の成長

【レベル上限】7　【HP成長】★★★
【攻撃力成長】★★　【防御力成長】★★★

特殊能力

なし

HPによるメッセージ変化

HPの状態	表示されるメッセージ
100%	アニキと いっしょだとたのしいぜ!!
76～99%	オレ がんばってアニキを助けるよ!
51～75%	からだのキレが すこしわるくなったような……。
26～50%	ぐ ぐるじい～……。
25%以下	ゴメン。オレ けっきょく足手まといだったかなあ……。

攻撃力の高さが魅力

HPと防御力の高さを活かした接近戦を得意とする。特殊能力こそないものの、それを補って余りある高い攻撃力が最大の武器で、浅い階層に出現するモンスターなら、レベル1のペケジでも一撃で倒すことができる。レベルの上限が7とやや低めだが、それでもHPと防御力は他の仲間キャラクターと比べても高い水準まで成長する。このレベルの上昇に対する能力値の成長が大きいという部分もペケジの魅力だ。

ペケジは打たれ強く直接攻撃の威力が高い。弱いモンスターはペケジに任せて、レベルアップを図るといい。

HPの現在値は話し掛けたときのメッセージで判断。大きなダメージを受けているようならすぐに回復を。

お竜

得意の目つぶしで モンスターを圧倒 実力派の女性風来人

今回の事件をいち早く察知して、これを解決すべく魔城へ潜り込んでいた女性風来人。シレンとは古くからの知り合いで、目つぶし攻撃を活かした探索術を得意とする。エンディングを迎える前はジャハンナムの扉で遭遇した場合に、エンディング後は砂漠の町イルパにある万屋の横でお竜に話し掛ければ仲間に加えることができる。

キャラクターデータ

初期能力値

【HP】30	【攻撃力】10	【防御力】10

能力値の成長

【レベル上限】10	【HP成長】★★
【攻撃力成長】★★	【防御力成長】★★★

特殊能力

ときどきモンスターを目つぶし状態にする特殊な攻撃を行なう。目つぶし攻撃の射程は1マス。

HPによるメッセージ変化

HPの状態	表示されるメッセージ
100%	わたしが いっしょなら こわいものなしよ!
76～99%	がんばっていこうね!
51～75%	わたしなら まだ だいじょうぶよ。
26～50%	だいぶ きつくなってきたかな……。
25%以下	シレン 助けて……

目つぶしで戦闘を支援

能力値のバランスやレベルの上昇による成長具合は標準的で、直接攻撃で与えるダメージにも期待できる。さらに特殊能力である目つぶし攻撃が戦闘時に大きな助けとなる。この能力が発動すれば、20ターン経過するまでモンスターが目つぶし状態になるので、その間にシレンを相手に接近させて攻撃を行なえば、ダメージを受けずに敵を倒すことが可能。ただし接近する際には相手の正面から近づくことは避けよう。

魔城で領主と相対したシレンが危機に陥った際にも、お竜の特殊能力である目つぶし攻撃が威力を発揮する。

目つぶし状態のモンスターに正面から近づいたのでは意味がない。側面か背後に回り込むようにしよう。

マーモ

成長したシレンと再会 シュテン山の守り神の化身

子供の頃のシレンと一緒に冒険をした仲間のひとり。アイテムを収納して持ち運ぶという能力を持っている。マーモは鍛冶屋で初めて剣を鍛えたときに発生するイベントを見てから冒険へ行き、そのあとで再び鍛冶屋を訪れることで仲間に加わる。1度仲間にしてしまえば、以降は砂漠の町イルパの倉庫の前でマーモに会うことができるようになる。

キャラクターデータ

初期能力値

【HP】100　【攻撃力】0　【防御力】35

能力値の成長

【レベル上限】1　【ＨＰ成長】―
【攻撃力成長】―　【防御力成長】―

特殊能力

投げられたアイテムを自動的に収納する。ただし、収納できる最大数の10個のアイテムをマーモが所持している場合は収納できない。

HPによるメッセージ変化

HPの状態	表示されるメッセージ
100%	ぼくに アイテムを投げてもシューノーできるよ!
76〜99%	ぼくは がんじょうに できているから へーきだよ!
51〜75%	ちょっと ガタついてきたかな……。
26〜50%	だいぶギシギシいっている。そろそろ こわれるかも……
25%以下	さようなら シレン もうじきバラバラになるよ……。

アイテム収集に活躍

マーモはモンスターを攻撃をしないため、戦闘での戦力にはならない。アイテムを収納してくれることが探索に連れていく利点で、シレンの持ち物を10個まで預かってくれる。アイテムの出し入れは話し掛けて行なうが、収納可能な数に余裕があるなら,アイテムを投げても預けられる。この投げられたアイテムを収納することがマーモの特殊能力なので、封印状態でも話し掛ければアイテムの出し入れは可能だ。

特殊能力を利用すれば、矢を撃つモンスターの攻撃の盾にもできる。収納させた矢を取り出して集めよう。

ダメージを受けると収納しているアイテムを1つ落とす。気づかずにフロア移動しないように注意しよう。

ンフー

モンスターの特殊能力を覚える不思議な生き物

ンフーはエンディング後に再びゲームを始めると発生するイベントで仲間に加わる。能力値が高いうえ、モンスターの肉を食べることで10種類の特殊能力を使いこなせるので、戦闘時に大きな戦力となってくれるだろう。はじめはトンファンの穴にしか連れていけないが、シナリオが進めば他のダンジョンにも同行させることができる。

キャラクターデータ

初期能力値

【HP】60　【攻撃力】35　【防御力】36

能力値の成長

【レベル上限】10　【ＨＰ成長】★★★
【攻撃力成長】★★★　【防御力成長】★★★

特殊能力

投げられたモンスターの肉を食べることで、モンスターの特技を最高10個まで覚える(既に特技を覚えているモンスターの肉を食べた場合は、逆に忘れてしまう)。覚えた能力は自分の特殊能力として戦闘で使用する。

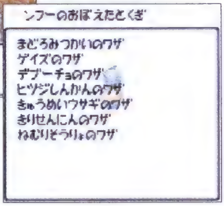
ＨＰによるメッセージ変化

HPの状態	表示されるメッセージ
100%	ボクに 肉を投げてくれれば のうりょく おぼえまフ!
76～99%	おなじ肉をふたつ食べると そののうりょくを わすれまフ!
51～75%	なんか ぐあいが わるくなってきたでフ……。 でも すこし あるけば かいふくすると 思いまフ!
26～50%	つらいでフ……　やく草 なげてほしいでフ……。
25%以下	ボク……もうダメでフ……。おとぎり草 ほしい…で…フ……。

強さは覚えた能力次第

ンフーが肉を食べて覚えた特殊能力は、戦闘時に同じ確率でそれぞれ使用される。例えば、特殊能力を７個覚えているなら、その７つをそれぞれ１０％の確率で使用し、特殊能力を覚えていない残りの３個分は直接攻撃を３０％の確率で行なう。したがってンフーを効果的に働かせるためには、覚えさせる特殊能力の選択とその割合を調節することが重要となる。自分の探索スタイルに合わせて調節を行なおう。

直接攻撃の使用確率を上げたい時は「しのつかい系」などの2回攻撃の特殊能力を覚えさせよう。



冒険で覚えた特殊能力は次回の探索に引き継がれる。何度も探索を繰り返して少しずつ調節していこう。

人形

改造でレベルアップ 機械仕掛けの風来ロボット

砂漠の町イルパの人形屋で500ギタン支払うと人形が仲間に加わる。特殊能力は矢による間接攻撃。接近戦も行なえるが、こちらの威力はあまり期待できない。探索時にはモンスターと殴り合いにならないようにうまく誘導したほうがいい。また、初めて人形屋を訪れた段階では人形の購入は不可能。1度冒険に出てから、再び店を訪れよう。

キャラクターデータ

初期能力値

【HP】16　【攻撃力】5　【防御力】15

能力値の成長

【レベル上限】10　【ＨＰ成長】★
【攻撃力成長】★★　【防御力成長】★★

特殊能力

矢による間接攻撃を行なえる。撃ち出す矢の種類がレベルに応じて変化していく。

HPによるメッセージ変化

HPの状態	表示されるメッセージ
76～100％	ブオッフォ！
51～75％	ブオッフォ！ ブオッフォ！ マダマダー！！
26～50％	ブオッフォ！ デンジャー！ デンジャー！
25％以下	……ブオ… …フォ……。ギギ…ギギギギ……。

遠距離攻撃でシレンを援護

人形は他の仲間とは違い、改造でレベルアップしていく。一定の階層（右表参照）まで探索してから砂漠の町イルパに生還すると、人形屋で改造が自動的に行なわれ、レベルが１上昇する。戦力として頼れる仲間に育つまで、改造を繰り返すといいだろう。ただし、ダンジョンの探索中に人形やシレンが倒れると、新しい人形を購入しなければならなくなる。その際、人形のレベルは１に戻ってしまうので気をつけること。

人形のレベルによる変化

レベル	人形の名称	使用する矢の種類	レベルアップに必要な探索フロア数				
			古	小	大	ジ	鍛
1	ゼンマイガー	木の矢	5	5	5	5	5
2	フウリョクオー	木の矢	9	9	10	10	10
3	スイリョッカー	木の矢	―	13	14	15	15
4	カリョクーン	木の矢	―	―	19	19	20
5	ジョウキマックス	鉄の矢	―	―	―	―	30
6	ディーゼルエース	鉄の矢	―	―	―	―	40
7	メガソーラー	鉄の矢	―	―	―	―	50
8	リニアショーグン	銀の矢	―	―	―	―	70
9	ハイブリッダーZ	銀の矢	―	―	―	―	―

※表中の略語は右記のダンジョンを表わす。
古＝古代遺跡　小＝魔城東小天守　大＝魔城大天守閣
ジ＝ジャハンナムの扉　鍛＝鍛冶屋のかまど

モンスターの基礎知識

ダンジョン内で遭遇するモンスターは、探索の最大の障害となる。より深い階層まで探索を行なうためには、これらのモンスターを効率よく倒すことが必要だ。相手の特性を知り、戦闘を有利に展開しよう。

モンスターの出現

シレンがフロア移動を行なった際に初期配置されるもの以外にも、ターンが経過することでモンスターが自然発生する。発生の頻度はおよそ50ターンごとに1体の割合で、発生場所はシレンからある程度離れた位置に限定される。よって、いきなり隣にモンスターが発生することはない。また、発生時の特徴として、一定の確率で仮眠状態になることを覚えておこう。

仮眠状態はそのモンスターのいる部屋に入ること、隣接するマスへ移動すること、攻撃することなどで回復する。

モンスターのパラメータ

右の囲みで紹介しているモンスターのパラメータのうち、戦闘時のダメージ算出に関係するのは攻撃力と防御力の2つ。アイテムなどを利用して数値を下げれば戦いは楽になるが、それはあくまで手強いモンスターと戦う場合の緊急手段の1つだと思っておこう。先のことを考えてアイテムをある程度温存しておかなければならない普段の戦闘では、剣や盾の装備でシレンのパラメータを上昇させることをモンスターへの対抗手段として考えたほうが現実的だ。

モンスターを弱体化させるには、攻撃力や防御力よりもレベルを下げることのほうが効果は高い。

モンスターのパラメータ解説

■レベル
そのモンスターが属している系列内での強さを表わす数値。基本的にモンスターが他のキャラクターを倒すことで上昇するが、「しあわせ草」や「ふこうのたね」などのアイテムの効果で上下させることができる。レベルが変わると、モンスターはその系列内の対応するレベルの別モンスターへ変化する。

■HP
体力を表わす数値。シレンや仲間の攻撃で減少し、HPを0にすることでそのモンスターを倒すことができる。

■攻撃力
モンスターが攻撃を行なったときに、攻撃対象へ与えるダメージの量に影響する数値。攻撃力が高いほど、与えるダメージが増加する。「どく草」や「どく矢」の効果で下げることが可能。

■防御力
モンスターが攻撃を受けた場合に、受けるダメージの量に影響する数値。防御力が高いほど、受けるダメージが軽減される。「さびワナ」の効果などで下げることが可能。

レベルアップ時の注意点

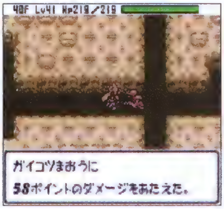
基本的にモンスターのレベルは３が最高値。「アイアンヘッド系」に属している「ギガヘッド」のように、自分の系列で最高レベルになったモンスターは､それ以上違うモンスターには変わらない。そのかわりレベルアップの条件を満たすたびに、攻撃力と防御力の数値が約1.5倍増加するようになる。パラメータの上昇した敵は非常に手強い。アイテムでの対処を考えたほうが無難だ。

パラメータ値の上昇時にはメッセージが表示される。画面外の敵が上昇した場合は、以降の行動は慎重に。

モンスターの系統

系統の存在

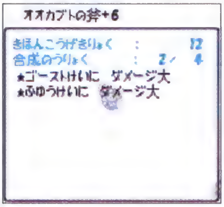
モンスターには特定の攻撃を弱点とするグループがある。このグループは系統と呼ばれ、7種類ある系統にはそれぞれ数十体のモンスターが属している。系統の弱点を突くことは、モンスターと戦闘を行なう場合に有力な攻撃手段の１つとなるので覚えておくこと。



系統の弱点は剣の特殊能力に関するものが多い。系統の弱点を突くことを意識した剣の合成を行なおう。

系統が重複するモンスター

「パコレプキン系」のように、複数の系統に属しているモンスターもいる。この場合はそれぞれの系統の弱点である特殊能力を合わせ持つ剣で攻撃してもダメージは1.5倍のままで、ダメージが1.5×1.5の2.25倍になることはない。



「じょうぶつのカマ」と「斬空剣」の能力があっても「パコレプキン系」に与えるダメージは1.5倍のまま。

系統の種類とそれに属するモンスター

カタナ系　「みずがめ」に汲んだ水をかけることで攻撃力が半減する。

- きめんむしゃ系
- サムライどん系
- しのつかい系
- セルアーマー系
- タウロス系
- へいたいアリ系
- 魔城兵
- ヤミウッチー系
- 領主

ゴースト系　「じょうぶつのカマ」の特殊能力でダメージが通常の1．5倍になる。

- あくまだんしゃく系
- あやしいひとだま系
- エーテルデビル系
- ガイコツまどう系
- しのつかい系
- パコレプキン系
- ぼうれいむしゃ系
- やみかむろ系

ドラゴン系　「ドラゴンキラー」の特殊能力でダメージが通常の1．5倍になる。

- ダギャン系
- とおせんりゅう系
- ドラゴン系
- にらみヘビ系
- 魔城竜兵

ドレイン系　「ドレインキラー」の特殊能力でダメージが通常の1．5倍になる。

- きりせんにん系
- くねくねハニー
- すすりムシ系
- ちょうちんフグ系
- ヒツジしんかん系
- ミドロ系

バクダン系　「三日月刀」の特殊能力でダメージが通常の1．5倍になる。

- ウルロイド系
- オヤジせんしゃ系
- ザガン
- ばくだんウニ系

1ツ目系　「1ツ目ゴロシ」の特殊能力でダメージが通常の1．5倍になる。

- アイアンヘッド系
- ゲイズ系
- すすりムシ系
- ぴーたん系
- まどろみつかい系

浮遊系　「斬空剣」の特殊能力でダメージが通常の1．5倍になる。

- あやしいひとだま系
- エーテルデビル系
- ギャドン系
- けいほうバエ系
- ざぜんどうし系
- しのつかい系
- セルアーマー系
- パコレプキン系

モンスターの状態異常

モンスターに発生する状態異常は下記のとおり。このうち封印状態を除いたものが、シレンや仲間と同じように２種類まで同時に発生する。封印状態は独立して発生する特殊な状態異常なので、他の状態異常と区別しておくこと。

モンスターも3つ目の状態異常が発生すると、1番最初に発生した状態異常が自動的に回復する。

モンスターの状態異常一覧

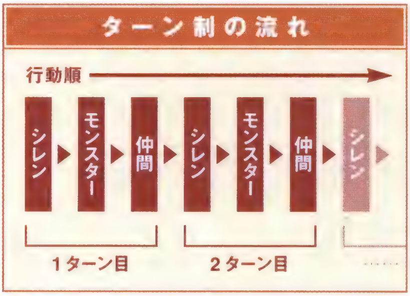
名称	効果
イカリ状態	直接攻撃の威力が2倍になる。ただし、特殊攻撃を持っているモンスターの場合は、封印状態が併発していない限り、攻撃時に必ず特技を使うようになる(仲間に対して効果を発揮しない特技の場合は直接攻撃を使用)。ターンの経過で回復する
かなしばり状態	一切の行動ができなくなった状態。他の状態異常の発生、HPにダメージを受ける、命中するしないに関わらず他のキャラクターから通常攻撃や特殊攻撃を受けることで回復する
仮眠状態	一切の行動ができない状態。モンスターの初期配置時や自然発生時にランダムで発生する。シレンがそのモンスターのいる部屋へ入る、隣接するマスへの移動、攻撃を行なう、もしくは「けいほうそうち」の効果や「めざましの腕輪」の効果で回復する
からぶり状態	他のキャラクターに対して、直接攻撃が当たらなくなった状態。ターンの経過で回復する
混乱状態	ランダムで移動するようになり、進行方向にキャラクターがいる場合にのみ直接攻撃を行なう。ターンの経過、「やく草」や「おとぎり草」の効果で回復する
睡眠状態	一切の行動ができなくなった状態。ターンの経過、「けいほうそうち」の効果で回復する
ゾワゾワ状態	「ゾワゾワの巻物」の効果を受けると発生。特技を使わなくなり、直接攻撃を背後方向へ行なうようになる。ターンの経過で回復する
透明状態	透明になって画面に姿が表示されなくなり、ときどき混乱状態のようにランダムで移動するようになる。シレンが透明知覚の状態の場合にのみ姿を見ることが可能。ターンの経過で回復する
鈍足状態	行動速度が鈍足になった状態。シレンの行動速度が通常の場合は、2ターンに1回しか行動できなくなる(P27参照)。ターンの経過、「ばいそくの杖」の魔法や「すばやさ草」の効果を受けることで回復する
にせもの状態	「みがわりの杖」の魔法を受けると発生。外見がシレンと同じになり、他のモンスターが優先してこの状態のモンスターを攻撃してくるようになる。また、移動と攻撃に関しては混乱状態になった場合と同じ効果がある。ターンの経過で回復する
倍速状態	行動速度が倍速になった状態。シレンの行動速度が通常の場合は、1ターンに2回行動できるようになる(P27参照)。ターンの経過、「どんそくのワナ」や「どく草」の効果を受けると行動速度が通常に戻る
バクスイ状態	「バクスイの巻物」の効果を受けると発生。一切の行動ができなくなった状態。ターンの経過や「けいほうそうち」の効果で回復し、同時に行動速度が1段階上昇する
封印状態	特技が使用できなくなり、行動速度が通常で固定される。また、移動タイプ(P28参照)が飛行、壁歩行、壁飛行のモンスターは、床地形しか移動できなくなる。シレンが次のフロアへ移動するまで回復しない
目つぶし状態	常に正面方向へ移動するようになり、進行方向にキャラクターがいる場合にのみ直接攻撃を行なう。正面が進入できない地形のときは、ランダムに進行方向を変化させる。ターンの経過、「めぐすり草」の効果を受けることで回復する

戦闘に関する知識

行動順に関係するターン制の仕組み、移動時の制限、攻撃手段などに関する知識は、戦闘を有利に展開するために欠かせない。どんな状況にも対処できるように、これらの要素について正しく理解しておきたい。

ターンの定義

シレンが１回行動してから次に行動順が回ってくる期間を１ターンとして定義できる（行動速度が鈍足のシレンは、２ターンごとに行動を自動でパスしていると考える）。このように定義された１ターンの間に、シレンとモンスターが交互に行動することがターン制の基本ルールで、仲間も含めると右図の順番で各キャラクターに行動順が回ってくる。ただし、マーモは他の仲間とは違いモンスターよりも先に行動順が回ってくる。例外として覚えておくこと。



行動速度

シレンと行動速度を比較することで、シレン以外のキャラクターが１ターンに行動できる回数が各表のように決定される（表中の「○」は１つにつき１回行動できることを、「×」は行動できないことを表わす）。行動速度は遅い順に、鈍足、通常、倍速の３種類があり、初期状態ではシレンと仲間は通常。モンスターに限り、個体ごとに初めから倍速や鈍足状態の場合もある。

■シレンの行動速度が鈍足の場合

鈍足のキャラクターは２ターンに１回、通常のキャラクターは１ターンに１回、倍速のキャラクターは１ターンに２回、自分の行動順が来たときに動くことができる。

行動速度	ターン数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
シレン（鈍足）	×	○	×	○	×	○	×	○
鈍足のキャラ	×	○	×	○	×	○	×	○
通常のキャラ	○	○	○	○	○	○	○	○
倍速のキャラ	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○

■シレンの行動速度が通常の場合

鈍足のキャラクターは２ターンに１回、通常のキャラクターは１ターンに１回、倍速のキャラクターは１ターンに２回、自分の行動順が来たときに動くことができる。

行動速度	ターン数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
シレン（通常）	○	○	○	○	○	○	○	○
鈍足のキャラ	×	○	×	○	×	○	×	○
通常のキャラ	○	○	○	○	○	○	○	○
倍速のキャラ	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○	○○

■シレンの行動速度が倍速の場合

鈍足のキャラクターは４ターンに１回、通常のキャラクターは２ターンに１回、倍速のキャラクターは１ターンに１回、自分の行動順が来たときに動くことができる。

行動速度	ターン数							
	1	2	3	4	5	6	7	8
シレン（倍速）	○	○	○	○	○	○	○	○
鈍足のキャラ	×	×	×	○	×	×	×	○
通常のキャラ	×	○	×	○	×	○	×	○
倍速のキャラ	○	○	○	○	○	○	○	○

移動タイプ

キャラクターが移動時に進入できる地形(P32参照)は、移動タイプによって決まる。移動タイプは移動している場所が陸上か空中か、壁の中を移動できるかどうかという基準で分けられた計4タイプ(右表参照)。初期状態のシレンと仲間は移動タイプが歩行で、モンスターは1個体によって移動タイプがそれぞれ違っている。

また、移動タイプから、「ワナしの腕輪」をシレンが装備したときの効果でモンスターがワナを踏むかどうかの判断ができる。壁地形を通過できるかどうかに関わらず、陸上を移動するものはワナを踏み、空中を移動するものはワナを踏むことがない。天下一ワナ道会(P98参照)では特に重要となる知識なので、出現モンスターの移動タイプは必ずチェックしておこう。

移動タイプの種類

名称	特徴
歩行	移動できるのは床地形に限られる。この移動タイプのモンスターは地上を歩いているため、「ワナしの腕輪」を装備することでワナを踏むようになる
飛行	床地形と水地形を移動できる。この移動タイプのモンスターは空中に浮いているため、「ワナしの腕輪」を装備してもワナを踏むことがない
壁歩行	外壁を除くすべての地形を移動することができる。この移動タイプのモンスターは歩行タイプのモンスターと同様に、「ワナしの腕輪」の効果を受けるとワナを踏むようになる
壁飛行	外壁を除くすべての地形を移動することができる。この移動タイプのモンスターは飛行タイプのモンスターと同様に、「ワナしの腕輪」の効果を受けることはない

移動に関する制限

壁地形に進入できない歩行と飛行の移動タイプを持つキャラクターは、壁に接している場合に移動方向の制限を受ける(右囲み参照)。この制限はすべてのキャラクターに適用されるため、戦闘ではこれを考慮に入れて仲間やモンスターの動きを予想し、シレンの移動先を決定することが重要となる。当然、シレン自身も制限を受けるので、モンスターから逃げるときには壁に引っ掛からないように注意すること。

斜め移動の制限

壁地形にシレンが接している場合は、壁側の斜め方向(左の写真の矢印方向)にある床地形には移動できない。

移動制限に関する補足

斜め移動の制限は、通常の移動だけに限ったことではない。Bボタンを押しながら行なうシレンの高速移動、「とびつきの杖」や「ひきよせの杖」の効果による斜め方向への移動、モンスターの特技や「ふきとばしの杖」の効果で吹き飛ぶ場合にも適用される。シレンが上記のアイテムを使用する際には、壁地形の影響を考慮すること。

「とびつきの杖」でモンスターから逃げるときは、壁地形の制限を受けないように注意。

攻撃の手段

直接攻撃

隣接したキャラクターに対して行なう、拳や剣を用いた攻撃方法。装備している剣に「妖光のヤリ」の特殊能力があれば、１マス離れた場所にいるモンスターも攻撃できるようになる。仲間やモンスターは特技以外の攻撃がすべて直接攻撃という扱い。モンスターの直接攻撃に対しては、相手にからぶり状態を発生させることや、シレンが「見切りの盾」を装備することが対抗手段となるので覚えておくといい。

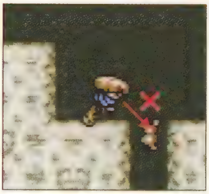
直接攻撃で相手に与えるダメージには右の囲みで紹介している要素が関係してくる。このうちパラメータに関するものはアイテムがなければ自由に増減できないため、直接攻撃のダメージ量を増加させる場合は、剣に相手の系統の弱点を突く特殊能力を合成したり、強さの修正値を強化することが現実的な手段と言える。

直接攻撃のダメージ量に影響する要素

■シレン
レベル、ちから、装備している剣の強さと特殊能力、攻撃対象の防御力と系統

■仲間、モンスター
攻撃力、攻撃対象の防御力

壁による制限



移動と同じように直接攻撃も壁地形による制限を受ける。壁に隣接した斜め方向の相手には攻撃が当たらない。

間接攻撃

●軌跡の違い

離れた場所にいるキャラクターに、矢を撃ったり石を投げたりする攻撃方法。目標に対して矢は直線的に飛び、石は山なりの軌跡を描く。この軌跡の違いは、「はねかえしの盾」の特殊能力（P51参照）が効果を発揮するかどうかに関わってくるので意識しておくこと。

間接攻撃のダメージ量に関係してくるのは右の囲みで紹介している要素。直接攻撃の場合と同様に、パラメータを増減させることを考えるのは現実的ではない。相手に大きなダメージを与えるには、強い矢を使うことが基本となる。

●アイテムを投げた場合

アイテムを投げることも間接攻撃の一種。ダメージを与える以外にも、投げたアイテムの種類によっては、命中したキャラクターにその効果が発揮される場合がある。投げの軌跡は矢や石と同じように直線的なものと山なりのものの２種類があり、これらの軌跡の違いが盾の特殊能力が効果を発揮するかどうかの基準になる。

矢のダメージ量に影響する要素

■シレン
レベル、使用する矢の種類、攻撃対象の防御力

■仲間、モンスター
攻撃力、使用する矢の種類、攻撃対象の防御力

石のダメージ量に影響する要素

■シレン（モンスター変身時）
レベル、ちから、攻撃対象の防御力

■モンスター
攻撃力、攻撃対象の防御力

モンスターの間接攻撃には、「はねかえしの盾」や「みかわしの盾」を装備することが対抗手段となる。

魔法攻撃

杖を振ることで撃ち出される魔法弾による攻撃と、「きりせんにん系」「ヒャクメ系」「まどろみつかい系」の使用する特技が魔法攻撃として分類される。これら魔法攻撃の使用目的は、HPにダメージを与えることではなく、攻撃を受けたキャラクターに特殊な影響を与える点にある。モンスターの魔法攻撃には「やまびこの盾」を装備することで対抗しよう。

モンスターが特技で撃ち出す魔法弾も魔法攻撃に分類される。「やまびこの盾」で跳ね返すことが可能。

モンスターの特技

大部分のモンスターは独自の攻撃手段として特技を持つ。多少性能が変わる場合もあるが、モンスターの肉を食べるとシレンもこの特技を使用可能だ。特技攻撃はその効果からいくつかの系統に分けられ、同じ系統の攻撃には特定の盾や腕輪を装備することが共通の対処法になる場合があるので覚えておきたい（P174からのアイテムデータ参照）。特技の中で特に注意してたいのは、右で紹介している系統の攻撃。盗み系は「トドの盾」、バクダン系は「地雷ナバリの盾」、ドレイン系は「ドレインよけの腕輪」、呪い系は「のろいよけの盾」の装備などで対応しよう。

注意したい特技攻撃の系統

■盗み系の攻撃
「ワルガマラ系」「ワルっトド系」「ギャドン系」「壺つりジジイ系」「ジャンガリガン系」が使用するアイテムを盗む攻撃

■バクダン系の攻撃
「オヤジせんしゃ系」「ウルロイド系」の特技で撃ち出される「たいほうのたま」の爆発、「ばくだんウニ系」の自爆

■パラメータ低下系の攻撃
「くねくねハニー」「すすりムシ系」「ちょうちんフグ系」が特技として使用するシレンの能力値を下げる攻撃

■呪い系の攻撃
「ノロージョ系」が使用するアイテムを呪い状態にする攻撃

ふきとばしについて

「ふきとばしの杖」の魔法や、「かっとびイノシシ系」の特技などで吹き飛ばしたキャラクターを、別のキャラクターにぶつけることも攻撃手段となる。この場合はぶつけられたキャラクターが、HPに必ず5ポイントの固定ダメージを受ける。ただし、この方法でシレンがモンスターを倒しても経験値は入らず、また「つえふりぼうず」や「かっとびイノシシ系」のモンスターが別のキャラクターを倒してもレベルは上がらないので注意しよう。ちなみに「つえふりぼうず」が落ちているアイテムを吹き飛ばして、それに当たったモンスターが倒れた場合は、上記の状況に似てはいるが、レベルは上昇する。「セルアーマー系」が特技で弾き飛ばしたシレンの所持アイテムで別のキャラクターが倒れた場合も、これと同様にレベルが上がることも覚えておくといい。

吹き飛んだキャラクターにぶつかったダメージで他の誰かが倒れても、経験値やレベルの上昇は行なわれない。

吹き飛んだり、弾き飛ばされたアイテムは、その状態にしたキャラクターが投げた扱い。経験値やレベルが上昇する。

視界の認識

ゲームのシステム上、画面で見える範囲がシレンの視界となるが、仲間やモンスターの視界は一定のルールで決定されている。攻撃対象が視界に入ることで仲間とモンスターは攻撃活動を行なうため、キャラクターの視界を知ることはシレンの行動を決める際の判断材料になる。

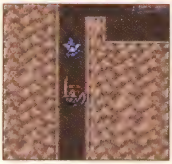
視界の決定には、部屋属性と通路属性という地形の属性（P34参照）が関わってくる。基本は部屋属性の床地形とそれに隣接する通路属性の床地形までの範囲が１つの視界となることで、この範囲内のキャラクター同士は、それぞれの視界に入っているお互いを認識する。これが通路属性の床地形だけになると、隣接するマスしか見えなくなり、キャラクター同士が１マス離れていると認識しなくなる。例外はシレンが通路属性の水地形や壁地形にいる場合。床属性とは違い、それが部屋に隣接しているマスでも仲間やモンスターの視界には入っておらず、シレンは認識されない。ただし、「しにがみ」のように壁地形を移動できるキャラクターはフロア全体が視界となり、「アークドラゴン」や「デブートン」などは、視界とは関係なく、射程内にシレンがいると特技で攻撃してくるので注意が必要だ。

仲間とモンスターの視界

部屋の場合

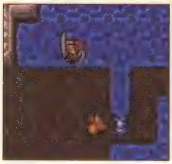
部屋属性の床地形と、その部屋に隣接した床地形１マスまでの範囲が１つの視界となる。左の写真のような状況では、シレンが相手の視界に入っているため、モンスターが追いかけてくる。

通路属性の床地形の場合



通路属性の床地形は、隣接した１マスしかモンスターの視界がない。左の状況ではモンスターが通路に沿って移動するため認識されているようだが、実際にはモンスターはシレンを見失っている。

通路属性の水・壁地形の場合

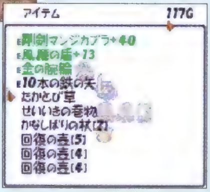


通路属性の水地形や壁地形にシレンがいる場合は、モンスターが隣接するマスに来ない限り相手の視界に入ることはない。左の写真の状況では、モンスターはシレンを認識せずに素通りしていく。

ターンが経過しないシレンの行動

今まで説明してきた移動や攻撃といった動作は、すべてシレンが行動したことになりターンが経過する。このようにダンジョンでシレンが行動を行なうことで、基本的にターンが経過していくのだが、中には行動に数えられない動作もあることに注意しておきたい。オートマップの確認、シレンの方向転換、矢の装備、所持アイテムの確認、コマンドウインドウの「ヒント」の実行などがこれに該当する。動作を行なってもターンが経過することはないので、所持アイテムの確認などは落ち着いて行なえばいい。

シレンの方向転換を行なってもターンが経過することはない。直接攻撃の方向や矢を撃ち出す方向は、焦らずに決定しよう。



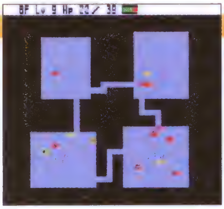
所持アイテムの確認はじっくりと行ない、いろいろな可能性を考えてからシレンの次の行動を決めるようにしよう。

不思議のダンジョンの仕組み

順調に探索を進めるためには、その舞台となる不思議のダンジョンに関する知識を欠かすことはできない。地形の種類、フロアの形状、フロアに出現する部屋について理解しておこう。

不思議のダンジョンとは

ランダムにフロアが生成されるため、探索を行なうたびに形が変化することが特徴。32マス×32マスの範囲に部屋と通路が形成され、その外側は外壁に囲まれている。各フロアの階段から次のフロアへ進むことで探索を行なおう。



ダンジョンの形状が毎回変わることが「シレン」の醍醐味でもある。1フロアずつ慎重に探索を行なおう。

フロアを構成する地形

数種類の地形によりフロアは構成される(下一覧参照)。シレンは基本的に床地形しか移動できないが、一部のモンスターは水地形や壁地形にも進入することが可能。各地形の特徴とキャラクターの移動範囲の関係を理解しておくこと。

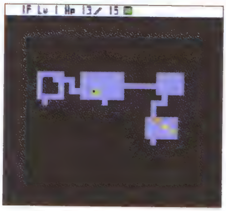
初期状態のシレンは床地形しか移動できないが、「つうかの腕輪」を装備すると水地形に進入可能となる。

地形一覧

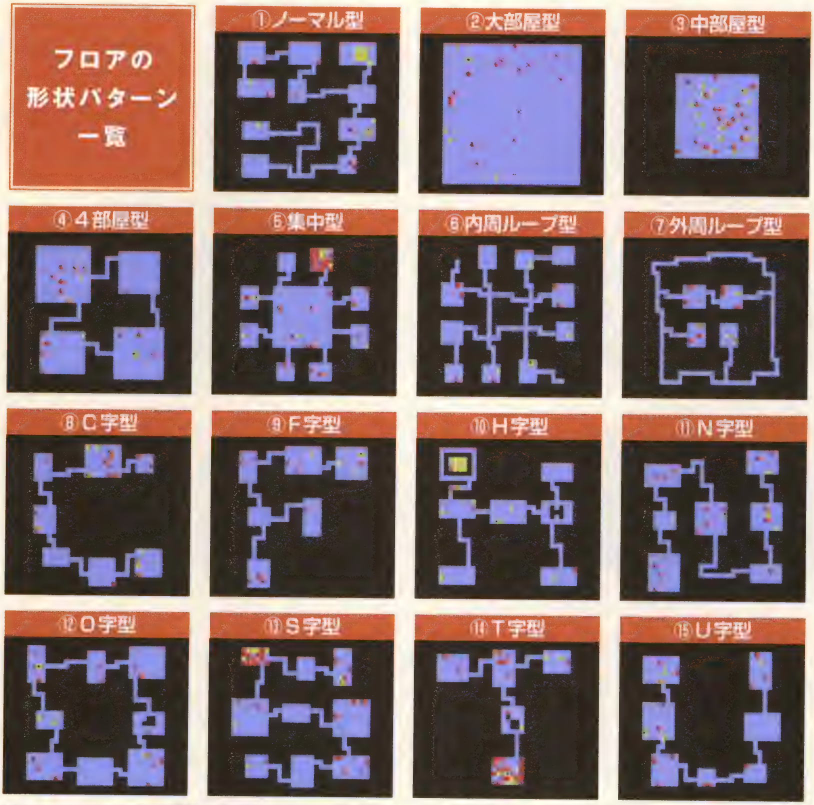
名称	効果
床	移動タイプによる制限がなく、すべてのキャラクターが進入できる。アイテムを置くことが可能な唯一の地形で、ワナが仕掛けられていることもあるのが特徴。厳密には部屋属性と通路属性の2つの種類があるので注意(P34参照)
水	移動タイプが飛行、壁歩行、壁飛行のキャラクターのみ進入可能。シレンは「つうかの腕輪」を装備することで移動できるようになる。「みずがめ」を使って水を汲めることが特徴。部屋属性と通路属性の2つの区別がある(P34参照)
壁	移動タイプが壁歩行、壁飛行のキャラクターのみが進入できる。爆発系の攻撃、「へいたいアリ系」のモンスターの特技、「つるはし」や「トンネルの杖」などのアイテムが持つ特殊効果で破壊すれば、床地形に変えることができる
外壁	フロアの最大構成範囲である32マス×32マスの外側を囲んでいる地形。壁地形と外見は変わらないが、どのキャラクターも進入することができず、破壊することも不可能
階段	次のフロアへ進むための出口。ダンジョンの最深部を除けば、必ず各フロアに1つ配置されている。正確には地形ではなく、床地形の上に階段という物体が乗っているという状態。「はじきコガネ系」のモンスターの特技や「ふきとばしの杖」や「ひきよせの杖」の魔法で移動させることができる
転送床	ダンジョンの最深部に配置される城下町イルパに戻るための出口。階段と同じく、正確には床地形に転送床という物体が乗っている状態だが、移動させることはできない

フロアの形状パターン

フロアの形状はランダムに生成されてはいるが、大まかに分ければ下のようなパターンに分類することができる。各パターンごとに探索を行なう場合の注意点に違いがあるため、実際に探索を始める前に、フロア移動直後の周囲の地形から、そのフロアがどのパターンの形状なのかを推測することが重要になる。



フロアの形状を予想できれば、探索を進めるうえで効率のいいルートを考え出すための指標にもなる。



フロア形状別注意点

②③フロア全体が1つの部屋になっているため、通路にモンスターを引き込んで個別に戦うことができない。アイテムの使用で対抗するか、次のフロアへさっさと進んでしまったほうが無難。⑥格子状の通路で部屋がつながっているフロア。通路部分でモンスターに挟み撃ちを受けないように周囲に気を配りたい。⑦中央部に集まった部屋の周りを通路がぐるりと囲んでいるフロア。通路が長い一本道になっている部分が多く、挟み撃ちを受けやすい。⑧⑪⑬⑮見た目は違うが、構造的にすべての部屋が一本の通路でつながっているフロア。モンスターからどう逃げても結局は行き止まりとなってしまう点に注意。「トンネルの杖」などで壁を壊して退路を作っておきたい。

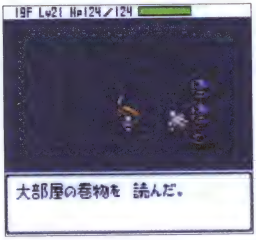
フロアの探索限界

１つのフロアを探索できるターン数には限界がある。それを越えて探索を続けようとすると、フロアに吹いてきた強い風にシレンが飛ばされて、砂漠の町イルパへ強制的に戻されてしまう。１つのフロアで粘って探索を行なうことも時には必要だが、この強い風に飛ばされるのを避けるために、前兆として吹いてくる２回の風を目安に、次のフロアへ進むようにしよう。

粘り過ぎて風に飛ばされるようでは意味がない。2回目の風が吹いてきたら迷わず階段へ向かうこと。

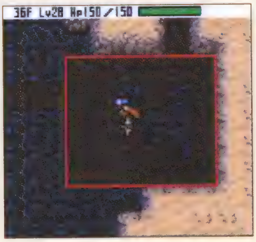
部屋属性と通路属性

地形の属性には部屋属性と通路属性の２種類がある。初期状態のフロアで部屋内にある床地形や水地形が部屋属性、部屋の外にある地形はすべて通路属性だ。この属性の違いは、巻物を使用した場合の効果範囲や、仲間とモンスターの視界を知るために必要な知識となる。右の囲みで説明している部屋の定義を正しく理解して、地形の属性を判断できるようにしておこう。壁地形を壊して部屋のような形を作っても、部屋属性にはならないことも覚えておくこと。



フロア全体が1つの部屋になる「大部屋の巻物」を読んだ場合のみ例外的に、通路属性が部屋属性に変わる。

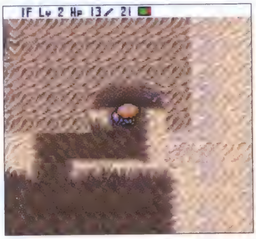
部屋の認識



初期状態で上図のような地形になっている場合は、赤い枠で囲んである長方形の内部が１つの部屋として認識される。部屋内にある床地形、水地形は部屋属性で、部屋外のものは通路属性となる。

部屋の覆い

初期状態の部屋には覆いが掛かっているため、内部を見ることができない。覆いは部屋へ入ることで解除できるが、不用意にモンスターハウスへ足を踏み入れるのを避けるために、できるだけそれ以外の方法で解除するようにしたい。安全な解除方法には「せんこうだんの杖」の魔法弾を部屋内に通過させる、「あかりの巻物」を読む、「とうしの腕輪」を装備するなどの手段がある。

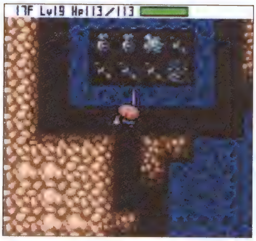


覆いが掛かっていても、部屋の入口まで移動すればシレンの周囲だけはわずかに様子が分かるようになる。

特徴的な部屋

アイテムの浮島

ダンジョンに出現する特殊な部屋の１つとして、水地形に囲まれた場所にアイテムが置かれた浮島が挙げられる。このアイテムの回収は「つうかの腕輪」があれば問題ないが、持っていない場合にもさまざまな方法で回収を行なうことは可能（P56参照）。シレンが水地形に進入できないからといってあきらめずに、探索に役立つアイテムは少しでも多く集めるようにしよう。



アイテムの浮島はダンジョンの探索中にたびたび出現する。いろいろな工夫をして、アイテムを回収しよう。

モンスターハウス

モンスターハウスとは通常より多くのワナが仕掛けられ、仮眠状態のモンスターが大量に発生している特殊な部屋のこと。シレンが進入すると、敵が仮眠から目覚めて一斉に襲いかかってくる。足を踏み入れるのは避けたほうが無難だが、大抵部屋内には多くのアイテムも多く落ちているため、モンスターを倒すことができるのなら、危険を冒してでも入る価値がある。

下の一覧のような系列別のほかに、モンスターハウスにはそのフロアに自然発生する敵が出現するものがある。

系列別のモンスターハウス一覧

ハウス	出現する系列
けいさつしょ	●とうぞくばん系 ●ばんけん系 ※けいさつしょはドロボウ状態（P55参照）のときに「モンスターの巻物」を読んだ場合にのみ出現する。
ゴーストハウス	●あくまだんしゃく系 ●あやしいひとだま系 ●エーテルデビル系 ●ガイコツまどう系 ●しのつかい系 ●パコレプキン系 ●ぼうれいむしゃ系 ●やみかむろ系
せんにんハウス	●いねむりせんにん系 ●からぶりせんにん系 ●きりせんにん系
ドラゴンハウス	●ダギャン系 ●とおせんりゅう系 ●ドラゴン系 ●にらみヘビ系
どうぶつハウス	●いやしウサギ系 ●かっとびイノシシ系 ●カラカイおさる系 ●ジャンガリガン系 ●グレートチキン ●デブータ系 ●にらみヘビ系 ●ねずみこぶん系 ●パおう系 ●ヒツジしんかん系 ●マスターチキン ●モラビー系 ●ワルっトド系
ドレインハウス	●きりせんにん系 ●くねくねハニー ●すすりムシ系 ●ちょうちんフグ系 ●ヒツジしんかん系 ●ミドロ系
ドロボウハウス	●ギャドン系 ●ジャンガリガン系 ●壺つりジジイ系 ●ワルガマラ系 ●ワルっトド系
バクダンハウス	●ウルロイド系 ●オヤジせんしゃ系 ●ばくだんウニ系
パワーハウス	●アイアンヘッド系 ●ウルロイド系 ●ギャザー系 ●グレートチキン ●コクワガッター系 ●タウロス系 ●デブータ系 ●マスターチキン
一ツ目ハウス	●アイアンヘッド系 ●ゲイズ系 ●すすりムシ系 ●ぴーたん系 ●まどろみつかい系
マジックハウス	●ガイコツまどう系 ●きりせんにん系 ●ゲイズ系 ●つえふりわらべ系 ●パおう系 ●ヒャクメ系 ●まどろみつかい系

ワナについての基礎知識

普段はダンジョン探索の障害となるワナも、状況によってはシレンに有利に働くことがある。ワナを踏まないように気を付けるだけではなく、利用法を知ることで探索時の行動選択に幅を持たせるといい。

ワナの存在

ワナは部屋内のランダムな位置に配置され、起動することで種類に応じた効果を発揮する。一部のダンジョンを除き、初期状態のワナは画面で見られないため、仕掛けられているマスに向かって剣を振る、「よくみえの腕輪」や「ワナしの腕輪」の装備、「めぐすり草」の使用などの方法で、目に見える状態にすることが望ましい。

上記の方法でワナを画面上に表示させることは、シレンが移動を行なう際にワナを視覚的に回避できるという利点以外に、移動時に踏んだ場合の起動確率に関係がある。見えているワナのほうが、見えていない状態のものよりも、確率が低くなることを覚えておこう。

また、シレンがワナの上に乗っていると「あしもと」コマンドが「ワナ」コマンドに変化する。その後で「ふむ」コマンドを実行することでワナが確実に起動させることが可能だ。

ワナが起動する状況

- シレンがワナを踏む。
- 投げたアイテム、撃った矢がワナの上に落ちる。
- 「コクワガッター系」の特殊能力で投げられたキャラクターが直接ワナの上に落ちる。
- 「ワナしの腕輪」を装備したときの効果でモンスターがワナを踏む。

初期状態でワナが仕掛けられているのは部屋内の床地形に限られる。通路にワナがあることはない。

ワナしの腕輪について

普段は移動時にワナを踏むことがないモンスターも、シレンが「ワナしの腕輪」を装備することでワナを踏むようになる。これがワナを戦闘に利用する最も効果的な方法だが、それ以外にもワナを使った探索時のテクニックはいくつか存在する。ワナの活用がクリアの鍵となる天下一ワナ道会の攻略（P98参照）に詳しく紹介されているので、それを参考にして他のダンジョンの探索にも利用するといい。

「ワナしの腕輪」には、モンスターにワナを踏ませるだけではなく、シレンがワナを踏まなくなる効果もある。

ワナの効果

フロアには下の一覧で紹介しているワナが仕掛けられている可能性がある。それぞれのワナが起動したときの効果を正しく理解しておくようにしたい。ワナの効果を受ける対象によって、発揮される効果の程度や効果の持続ターン数などに違いがあることに注意しておこう。

「落し穴」と「しょうかんスイッチ」は起動時に壊れてなくなることがあるが、その他のワナは基本的に壊れることはない。例外は「ワナしの腕輪」の効果でモンスターがワナを踏んだとき。ワナによって差はあるが、起動時に一定の確率でワナが壊れることがある。

1つのフロアに出現するワナは最大で8種類。各ダンジョンデータに記載されているのでチェックしておこう。

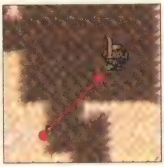
ワナの効果一覧

名称	起動したときの効果
イカリのワナ	ワナの効果をシレンが受けた場合は、50ターン経過するまでその時点でフロアに出現しているすべてのモンスターがイカリ状態になる。ただし、シレンがモンスターに変身してない状態で「ワナしの腕輪」を装備していると、10ターン経過するまでシレン自身がイカリ状態となる。また、仲間が効果を受けた場合は10ターン経過するまでその仲間だけがイカリ状態に、モンスターが効果を受けた場合は50ターン経過するまでそのモンスターだけがイカリ状態になる
おおがた地雷	ワナが仕掛けられたマスとその周囲8マスが爆発する。この範囲内にいるシレンや仲間はHPが1になり、モンスターは即死する。また、爆発の範囲内に壁があった場合は壊れて床地形になり、アイテムが落ちていた場合は消滅してしまう
落し穴	ワナの効果を受けたキャラクターを穴に落としてフロアから消し去る。シレンが落ちた場合はHPに5のダメージを受けたうえで1つ下のフロアへ移動し、そのまま冒険を続けることができる。また、「ワナしの腕輪」の効果でモンスターがワナを踏んで起動したときは、「落し穴」は効果を発揮したあとに必ず消滅してしまう（※1）
かいてんばん	10ターン経過するまで、ワナの効果を受けたキャラクターが混乱状態になる
木の矢のワナ	壁もしくは外壁からワナの仕掛けられたマスに向かって「木の矢」が撃ち出される。矢の軌道上で撃ち出し位置からもっとも近いキャラクターに命中判定が行なわれ、当たった場合は防御力に応じたダメージをそのキャラクターが受ける。はずれた場合は、「木の矢」がアイテムとして床に落ちる（※2）
けいほうそうち	フロアにいるすべてのキャラクターの仮眠状態、睡眠状態、バクスイ状態が回復する
ころび石	ワナの効果を受けたキャラクターがHPに2のダメージを受けて、アイテムを所持している場合はそれを落とす。シレンが効果を受けた場合は装備しているもの以外の持ち物を正面方向に最大で10個落とし、マーモは収納しているアイテムがある場合に限り、ワナの仕掛けられているマスの周囲24マスにアイテムを2個落とす。モンスターも同様に所持アイテムがある場合にはそれを1つ落とす（※3）
さびワナ	シレンがワナの効果を受けると、装備している剣と盾がサビて修正値が1減少する。仲間やモンスターが効果を受けた場合はそのキャラクターの防御力が半分になり、さらに「コドモせんしゃ系」と「オヤジせんしゃ系」のモンスターに限り、シレンがフロアを移動するまで行動速度を1段階下げる効果を同時に発揮する。また、「ミドロ系」のモンスターは例外でレベルが1上昇する
しょうかんスイッチ	ワナが仕掛けられたマスを中心とする周囲8マスに、そのフロアで自然発生するモンスターが4体出現する。モンスターが出現するのは他のキャラクターがいない床地形に限られ、出現可能な範囲に他のキャラクターがいる場合や壁地形や水地形がある場合、また、床に「せいいきの巻物」が置かれている場合には出現数が4体以下になることもある

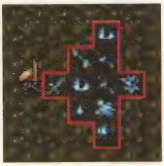
名称	起動したときの効果
地雷	ワナが仕掛けられたマスとその周囲1マスの範囲が爆発する。この範囲内にいるモンスターは即死、シレンや仲間はHPの現在値の1／2のダメージを受ける(この際にHPの現在値が1だった場合は、そのキャラクターは倒れる)。また、爆発の範囲内に壁があった場合は壊れて床地形になり、アイテムが落ちていた場合は消滅してしまう
そうびはずし	ワナの効果をシレンが受けた場合は、呪われているアイテムを含めたすべての装備が強制的に外されてしまう。仲間やモンスターが効果を受けた場合は、シレンが次のフロアへ移動するまでそのキャラクターが封印状態になる
鉄の矢のワナ	壁もしくは外壁からワナの仕掛けられたマスに向かって「鉄の矢」が撃ち出される。矢の軌道上で撃ち出し位置からもっとも近いキャラクターに命中判定が行なわれ、当たった場合は防御力に応じたダメージをそのキャラクターが受ける。命中しなかった場合は、「鉄の矢」がアイテムとして床に落ちる(※2)
デロデロのゆ	ワナの効果をシレンが受けた場合は、壺に入れていないすべてのおにぎりが「まずそうなおにぎり」になる。仲間やモンスターが効果を受けた場合は、そのキャラクターが消滅してアイテムの「まずそうなおにぎり」が床に落ちる
どく矢のワナ	ワナの仕掛けられたマスに向かって、壁もしくは外壁から「どく矢」が撃ち出される。矢の軌道上で撃ち出し位置からもっとも近いキャラクターに命中判定が行なわれ、当たった場合は防御力に応じたダメージをそのキャラクターが受ける。さらに「どく矢」に当たったのがシレンだった場合は力の現在値が1ポイント、仲間やモンスターだった場合は攻撃力が20％減少する。命中しなかった場合は、「どく矢」がアイテムとして床に落ちる(※2)
どんそくのワナ	10ターン経過するまで、ワナの効果を受けたキャラクターの行動速度が1段階下がる
ねむりガス	5ターン経過するまで、ワナの効果を受けたキャラクターが睡眠状態になる
ノロイバサミ	シレンがワナの効果を受けると、所持アイテムのうちで壺の中に入ったもの以外のどれか1つが呪い状態になる。仲間やモンスターが効果を受けた場合は、5ターン経過するまでそのキャラクターは移動することができなくなる
バネ	ワナの効果を受けたキャラクターがフロア内の別の場所にワープする
ハラヘリのワナ	ワナの効果をシレンが受けた場合は満腹度の現在値が10減少する。仲間やモンスターが効果を受けた場合は、そのキャラクターは消滅してしまう。ただし、「ちょうちんフグ系」のモンスターは例外でレベルが1上昇する
まるたのワナ	ワナの仕掛けられたマスに向かって、壁もしくは外壁から丸太が撃ち出される。丸太の軌道上で撃ち出し位置からもっとも近いキャラクターが丸太の進行方向へ5マス吹き飛ばされて、HPに5のダメージを受ける(※2)
落石のワナ	ワナの効果を受けたキャラクターがHPに20のダメージを受ける

※1 冒険の途中で倒れたシレンを救助するお助けダンジョンでは、救助対象がいるフロアの「落し穴」に落ちても次のフロアへ進むことはできず、HPに5のダメージを受ける。

※2 キャラクターに対してワナが効果を発揮した場合、そのキャラクターの向きの右手側にある壁もしくは外壁から、矢や丸太が撃ち出される。また、ワナの上にキャラクターがいない状態でアイテムが落ちて起動した場合は、投げる、撃つ、弾くなどの行動でワナにアイテムを落としたキャラクターの向きの右手側にある壁もしくは外壁が、矢や丸太の撃ち出される場所となる。どちらの場合も矢や丸太の飛距離に制限はない。



※3 シレンがアイテムを落とす範囲は右図の通り。この範囲内のうち、ワナが仕掛けられているマス、アイテムが既に置かれているマスなどを除いた、アイテムを置くことが可能な床地形の数だけ必ずアイテムを落とす。



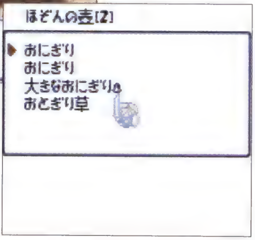
アイテムの使用

戦闘を有利に行ない、効率よくダンジョンの探索を進めるうえで、アイテムが果たす役割は極めて重要なものとなる。状況に応じて効果的に使用できるように、アイテムに関して熟知しておこう。

アイテムとは

アイテムは使用することで特殊な効果を発揮する。探索中に直面するさまざまな状況に対応できるように、1つでも多くのアイテムを所持しておきたい。主な入手方法には、フロアに落ちているものを拾う、店から購入するという手段があり、落ちているものを拾えば無条件にシレンの所持アイテムになるが、店(P54参照)から購入する場合にはギタンを支払う必要がある。また、アイテムの使用は、Bボタンを押すことで開くコマンドウインドウから行なう。「どうぐ」コマンドから使いたいアイテムを選んで、そのアイテムの使用コマンドから目的に合ったものを実行すればいい。

アイテム入手は落ちているものを拾うことが基本。フロアに落ちているものは、すべて回収するようにしたい。

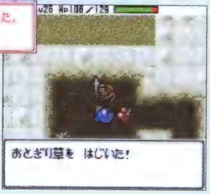


シレンが普通に持てるアイテムは20個までだが、壺やマーモを利用すればさらに多くのアイテムを持てる。

モンスターの所持アイテム

ダンジョンに出現するモンスターは、アイテムを1つだけ持っている可能性がある。所持しているものは、探索しているダンジョンに落ちている可能性があるアイテムで、モンスターを倒すと一定確率で、また「ころび石」の効果や「ころばぬ先の杖」の魔法なら確実に、そのアイテムを落とさせることができる。ただし、モンスターが特技を使ってシレンの持ち物を盗んだ場合は、盗んだものが所持アイテムになり、上記の方法でアイテムを落とさせると必ずそれを落とす。

「ぴーたん系」や「セルアーマー系」のモンスターのように、所持アイテムが特定のものに決まっている場合もある。



「セルアーマーの剣」の効果で弾き飛ばすものも、敵の所持アイテム扱い。一度実行するとそれ以上のアイテムは落とさない。

アイテムの識別状態

アイテムには識別されている状態と未識別の状態がある。未識別状態のアイテムには右の囲みで説明している不確定要素があるため、「しきべつの巻物」や「しきべつの壺」などを使用することで正体を判別しておいたほうがいい。

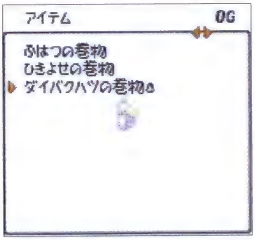
出現アイテムが未識別状態で登場するダンジョンでは、入手したアイテムを１回識別すれば、そのダンジョンから出ない限り、以後手に入れた同じ種類のアイテムの名前だけは識別されるようになる。また、未識別状態のアイテムには仮の名前を付けておけることも特徴の１つ。使用しても識別されない杖や壺の種類を特定できた場合には名前を付けておこう。

未識別アイテムの制限

アイテムの種類	未識別時には確認できない要素
剣	強さの修正値、呪い状態の有無
盾	強さの修正値、呪い状態の有無
腕輪	腕輪の種類、呪い状態の有無
草	草の種類
巻物	巻物の種類
杖	杖の種類、残り使用回数
壺	壺の種類

祝福状態

祝福状態は「しゅくふくの壺」の使用や「しゅくふくカズラ」の特技でアイテムに発生する特殊な状態のことで、祝福状態になったアイテムは、種類ごとに通常とは違った追加効果を持つようになる（下表参照）。各アイテムの祝福状態は下表にある条件で解除されるが、それ以外にも右ページで説明している呪い状態が発生することで祝福状態が解けてしまう。



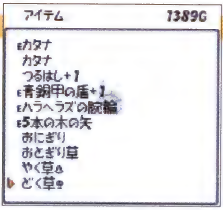
祝福状態のアイテムを効果的に使えば冒険が楽になる。読んでもなくならない巻物の利用価値は特に高い。

祝福状態の効果と祝福状態が解除される条件

アイテムの種類	祝福状態の効果	呪い状態の発生以外で祝福状態が解除される条件
剣	直接攻撃で与えるダメージが25％増加する	直接攻撃を行なうたびに一定確率で解除される
盾	受けるダメージが25％軽減する	ダメージを受けるたびに一定確率で解除される
腕輪	攻撃を受けてもヒビが入らなくなる	ダメージを受けるたびに一定確率で解除される
矢	矢の攻撃で与えるダメージが25％増加する	矢を撃つたびに一定確率で解除される
おにぎり	満腹度が最大まで回復する	なし
草・たね	使用したときの効果が2倍になる（P197参照）	なし
巻物	「よむ」コマンドで使用してもなくならない	「よむ」コマンドを使用するたびに一定確率で解除される
杖	「ふる」コマンドで使用しても残り使用回数が減らない	「ふる」コマンドを使用するたびに一定確率で解除される
壺	変化なし	なし
ワナのもと	祝福状態にならない	―
ギタン	キャラクターに投げてぶつけたときの与えるダメージが金額と同じになる	なし
肉	祝福状態にならない	―

呪い状態

呪い状態もアイテムに発生する特殊な状態。そのアイテムの使用コマンドの一部が使えなくなってしまう。「ノロージョ系」の特技や「ノロイバサミ」の効果で発生し、「しゅくふくの壺」や「おはらいの巻物」の効果で解除できる。



呪い状態のアイテムにはドクロのマーク、祝福状態のアイテムには鈴のマークが名前の横に付く。

装備アイテムの組み合わせによる特殊効果

下表に紹介している特定の組み合わせでアイテムを装備すると、特殊な効果が発揮される。アイテムの合成(P48参照)を行なう際には、特殊能力の数が多く、強さの修正値の上限が高い剣や盾をベースにするのが基本だが、これらの特殊効果を発揮する組み合わせに関係した装備品をベースにすることも考えておくといい。

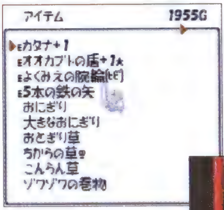
持ち込みが可能なダンジョンで使用する主力装備は、特殊効果を発揮する組み合わせを活用したい。

装備アイテムの組み合わせと効果

装備の組み合わせ	装備時の効果
ドラゴンキラー+ドラゴンシールド	剣と盾の強さが5増える
三日月刀+地雷ナバリの盾	剣と盾の強さが5増える
こんぼう+木甲の盾	剣と盾の強さが3増える
青銅の太刀+青銅甲の盾	剣と盾の強さが3増える
どうたぬき+ハラモチの盾	剣と盾の強さが3増える
カタナ+鉄甲の盾	HPの最大値が20増える
オオカブトの斧+オオカブトの盾	力の最大値と現在値が3増える
百鬼の剣+百鬼の盾	力の最大値と現在値が4増える
風魔刀+風魔の盾	力の最大値と現在値が5増える
剛剣マンジカブラ+装甲カブラサライ	直接攻撃でモンスターに与えるダメージが5増える
バトルカウンター+ちからの腕輪	「バトルカウンター」の効果で跳ね返すダメージが2倍になる
重装の盾+ちからの腕輪	「重装の盾」の満腹度の減少が早くなる効果が無効になる
火迅風魔刀+ラセン風魔の盾	装備している腕輪が壊れなくなる
マムルの剣+マムルの盾	移動時にワナを踏まなくなる
じょうぶつのカマ+百鬼の盾	ゴースト系のモンスターに直接攻撃で与えるダメージが10増える
ドレインバスター+百鬼の盾	ドレイン系のモンスターに直接攻撃で与えるダメージが10増える
1ツ目ゴロシ+百鬼の盾	1ツ目系のモンスターに直接攻撃で与えるダメージが10増える
1ツ目ゴロシ+見切りの盾+とうしの腕輪	「めぐすり草」を飲んだときと同じ透明知覚状態になる
木づち+木甲の盾+とうしの腕輪	「めぐすり草」を飲んだときと同じ透明知覚状態になる
使い捨ての剣+使い捨ての盾	満腹度が20ターンに1ずつ減るようになる
サトリのつるはし+サトリの盾	HPの最大値が30増える

剣と盾のメッキ、腕輪のヒビ

剣と盾にはメッキ状態、腕輪にはヒビ状態という固有の状態が存在する。メッキ状態は「メッキの巻物」の効果で発生して、モンスターの特技や「さびワナ」の効果で剣や盾の強さの修正値が低下することを防ぐ。また、ヒビ状態は腕輪が壊れかけた状態のことで、シレンがHPへダメージを受けた場合に一定の確率で装備している腕輪に発生する。ヒビ状態の腕輪がもう１度ダメージを受けると、腕輪が完全に壊れてなくなってしまうので注意しよう。ヒビ状態は「メッキの巻物」を使用したときの効果や、「しゅくふくの壺」で祝福することで修復できる。



メッキ状態の剣や盾には★のマークが、ヒビ状態の腕輪にはそのまま「ヒビ」の文字が、それぞれのアイテム名の横に表示される。

ヒビの修復は砂漠の町イルパの鍛冶屋でも行なうことができる。しかし、無料というわけにはいかず、500ギタンの料金を払う必要がある。

アイテムの使用

ダンジョンの探索時にアイテムを使うには、コマンドウインドウの「どうぐ」からシレンの持ち物を１つ選び、そのアイテムの使用コマンドを実行すればいい。アイテムの使用はシレンが行動したことになるため、基本的にターンが経過する。ただし、矢の「そうび」、壺の「みる」、各アイテム共通のコマンドである「なまえ」、「せつめい」などのように、ターンが経過しないものもある。使用コマンドはターンが経過するものと経過しないものを区別することが重要だ。

各アイテム共通のコマンド

■おく
アイテムをシレンの足元に置く。置ける場所はアイテムや階段のない床地形に限られる。

■なまえ
未識別のアイテムに好きな名前を７文字以内で付けることができる。ターンは経過しない。

■せつめい
そのアイテムが識別済みの場合にのみ、能力や使用時の効果などの解説が表示される。ターンは経過しない。

アイテムを投げる際の注意点

投げたアイテムが壁地形やキャラクターを貫通するようになる「えんとうの腕輪」を装備していない限り、アイテムを投げたときの射程である10マスを飛んだ場合や、途中で壁地形にぶつかった場合などにアイテムが床へ落ちる。だが、落下地点にすでにアイテムが置かれていたり、ワナが仕掛けられていると、そのマスに落ちることができず、落ちようとしたマスの周囲２マスの範囲内で落ちる場所が変化する。この範囲内に落ちることが可能な場所がないと、使い物にならなくなったというメッセージが表示されてアイテムが消滅してしまうので注意しよう。

壺を割る際には、中身のアイテムが落ちるスペースの確保が必要。左の状態で５個のアイテムが入った壺を壁に投げてしまうと……。

中身のアイテムが落ちる場所が足りずに、アイテムを失うことになる。ちなみに落ちる場所は範囲内なら壁の向こう側でも有効。

アイテムの種類とその特徴

剣

アイテムデータ→P178

剣は装備することでシレンの直接攻撃の威力を上昇させる。アイテム名の横に付いている強さの修正値を、剣の基本攻撃力に加算したものが、その剣の総合的な攻撃力となる。剣を強くしたい場合は「天のめぐみの巻物」や「きょうかの壺」などを使ったり、砂漠の町イルパの鍛冶屋で鍛えて修正値を増加させよう。修正値は剣ごとに設定されている上限値まで増やすことが可能だ。メッキ状態になることも剣の特徴の１つ。主力の剣には早めにメッキをしておきたいい。

また、剣には攻撃時や特定の状況で振った場合に特殊な能力を発揮するものがあり、この特殊能力は合成を行なうと他の剣に移すことができる。１つの剣に合成できる特殊能力数は剣の種類ごとに固定で、その数を増やすことはできない。ただし、風来救助隊で貰えるご褒美アイテムとして、合成可能な特殊能力の数が２倍に増えている特殊な剣を入手できる場合もある。

使用コマンド

■そうび
剣を装備するコマンド。剣の強さに応じて、シレンの直接攻撃の威力が上昇する。

■はずす
装備している剣をはずすコマンド。ただし、呪い状態の剣を装備している場合は、このコマンドではずすことはできない。

■なげる
剣をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた剣が当たったキャラクターにダメージを与えることができる。ダメージ量は剣が強いほど大きくなる。

強い剣を装備すれば、戦闘を有利に展開できる。修正値の強化や合成を行ない、できるだけ強い剣を作成しよう。

盾

アイテムデータ→P176

盾の使用目的は、シレンが装備してモンスターから受けるダメージを軽減すること。剣と同じように、アイテム名の横に付いている強さの修正値を盾の基本防御力へ加えた数値が、その盾の総合的な防御力となる。修正値は「地のめぐみの巻物」や「きょうかの壺」などを使用することで、盾の種類ごとに設定されている上限値まで増加させることができる。

盾の中には装備することで特殊な能力を発揮するものがあり、これも剣と同様に合成をすることで他の盾に能力を移すことが可能だ。合成できる特殊能力の数が盾の種類ごとに固定値であること、風来救助隊のご褒美アイテムで通常の２倍の数の特殊能力を合成できる盾が入手できることなども剣の場合と変わりがない。

ダンジョンで安定した探索を行なうには、攻撃よりも防御を重視したほうがいい。盾は剣よりも優先して強化と合成を行なうようにしよう。

使用コマンド

■そうび
盾を装備するコマンド。盾の強さに応じて、シレンが攻撃された場合に受けるダメージ量が軽減される。

■はずす
装備している盾をはずすコマンド。ただし、呪い状態の盾を装備している場合は、このコマンドではずすことはできない。

■なげる
盾をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた盾が当たったキャラクターに、ダメージを与えることができる。ダメージ量は盾が強いほど大きくなる。

剣と同じように盾も「メッキの巻物」の効果でメッキすることができる。主力の盾は忘れずにメッキしておこう。

腕輪

アイテムデータ→P178

装備することで腕輪が持つ特殊な効果がシレンに発揮される。効果の中にはシレンに悪影響を及ぼすものもあるので、呪い状態ではずせなくなることを回避する意味で、未識別の腕輪はなるべく装備しないように心掛けておこう。

腕輪が持つ特殊能力は、剣や盾と同様に合成を行なうことで他の腕輪に移すことができる。合成可能な特殊能力の数は、腕輪の種類によって固有の数値が設定されている。

腕輪が剣や盾と大きく違う点は、耐久度があるということ。シレンがダメージを受けるたびに装備中の腕輪も一定確率でダメージを受けヒビ状態になる。それからもう１度ダメージを受けると壊れてなくなってしまう。壊れやすさは腕輪によって違うので、合成はなるべく壊れにくいものをベースにして行ないたい。壊れない「金の腕輪」や「がんじょうな腕輪」を入手したら、これをベースに変えよう。

使用コマンド

■そうび
腕輪を装備するコマンド。装備することによって、その腕輪が特殊効果を発揮する。

■はずす
装備している腕輪をはずすコマンド。ただし、呪い状態の腕輪を装備している場合は、このコマンドではずすことができない。

■なげる
腕輪をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた腕輪が当たったキャラクターに、2のダメージを与えることができる。

腕輪は利用価値の高いアイテムだが、壊れてしまうことが難点。祝福状態にして、壊れる可能性を減らそう。

矢

アイテムデータ→P180

間接攻撃を行なうためのアイテム。撃った矢は、壁地形とキャラクターを貫通する射程距離が無限の「銀の矢」以外は、10マス離れた位置まで届く。攻撃対象のHPにダメージを与えることが矢の使用目的だが、「とどめの矢」や「ふきとばしの矢」のように、特殊な効果を発生させるものも存在する。また、同じ種類の矢は１つのアイテムとしてまとめることが可能で、最大で99本まで束ねることができる。「そうび」を実行してもターンが経過しないことも矢の特徴だ。

使用コマンド

■そうび
矢を装備するコマンド。実行してもターンが経過することはない。装備した矢はセレクトボタン＋Aボタンで撃てるようになる（「ワナしの腕輪」の装備時を除く）。

■はずす
装備している矢をはずすコマンド。

■なげる
矢をシレンの正面方向へ撃つコマンド。撃った矢が当たったキャラクターにダメージを与えることができる。矢の種類によって特殊な効果を発揮することもある。

おにぎり

アイテムデータ→P180

おにぎりは食べることで、満腹度を回復したり、最大満腹度を増加させることができる。「まずそうなおにぎり」や「とくせいおにぎり」のように、満腹度の回復にプラスして特殊な効果を発揮するものもある。さらに、おにぎり系のアイテムは攻撃に使用することも可能。特定のモンスターに限定されるが、投げてぶつけることで相手を一撃死させる効果を発揮する（P56参照）。

使用コマンド

■たべる
おにぎりの効果をシレンに発揮させるコマンド。おにぎりが呪い状態でない場合に使用できる。

■なげる
おにぎりをシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げたおにぎりがキャラクターに当たった場合は、2のダメージを与えることができる。

草・たね

アイテムデータ→P181

草・たねはキャラクターに様々な効果を発揮するアイテム。飲んで使用した場合はシレンが、投げてぶつけた場合はそのキャラクターが効果の対象となる。シレンが飲んだ場合は、草の種類とは関係なく満腹度が５回復する。空腹で倒れそうな場合の緊急手段として覚えておこう。「ふっかつの草」のように持っているだけで効果を発揮するものがあることにも注意しておこう。

使用コマンド

■のむ
草・たねの効果をシレンに発揮させるコマンド。呪い状態になっている草・たねは飲むことができない。

■なげる
草・たねをシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた草・たねが当たったキャラクターは、その草・たねの効果を受ける。ただし、呪い状態のものを当てた場合には効果が発揮されず、2のダメージを与えるだけに終わる。

巻物

アイテムデータ→P182

基本的に巻物は読むことでその効果を発揮する。ただし、それぞれ「たべる」「なげる」「おく」というコマンドで使用する、「いかすしの巻物」「ねだやしの巻物」「せいいきの巻物」という例外もある。巻物はシレンに有益な効果を持つものだけではなく、悪影響を及ぼすものもあるので、できるだけ識別してから読むようにしたい。読むことで識別するつもりなら、階段の上で行なうなどの方法で退路を用意しておこう。使うとなくなる消費アイテムであることが巻物の欠点だが、これは同じ巻物を数回読めるようになる祝福状態にすれば解消する。探索時の重要なテクニックなので必ず覚えておくこと。

使用コマンド

■よむ
巻物の効果を発揮させるためのコマンドの1つ。呪い状態の巻物は読むことができない。

■たべる
「いかすしの巻物」の効果を発揮させるコマンド。巻物が呪い状態ではない場合に使用できる。

■かく
「はくしの巻物」に欲しい巻物の名前を書くためのコマンド。実行してもターンは経過しない。巻物が呪い状態ではない場合に使用できる。

■なげる
巻物をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた巻物が当たったキャラクターに2のダメージを与える。ただし、「ねだやしの巻物」を当てた場合は、ダメージを与えるのではなく、巻物の効果が発揮される。

杖

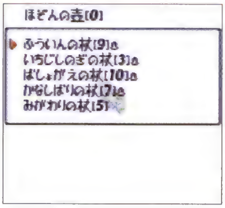
アイテムデータ→P184

杖を振ると飛び出す魔法弾をキャラクターやアイテムなどに当てることで、様々な効果を対象に発揮する。魔法弾を飛ばせる回数は、杖を入手した時点で決まっていて、杖が識別された状態では残りの使用回数が、未識別の状態では実際に使用した回数がマイナス値としてアイテム名の横に表示される。この使用回数は同じ種類の杖同士なら合成することが可能。また、杖が祝福状態なら使用回数を減らさずに魔法弾を飛ばすこともできる。基本的に魔法弾は必ず命中するが、モンスターの特技で跳ね返されたり、吸収される場合があるので、使用時には相手の特技を確認しておこう。杖自体をキャラクターに投げて当てた場合や、「ころばぬ先の杖」のように持っているだけで効果が発揮される杖もある。

使用コマンド

■ふる
杖の魔法をシレンの正面方向へ飛ばすコマンド。ただし、呪い状態の杖と残り使用回数が0の杖は、振っても魔法弾を飛ばすことができない。

■なげる
杖をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた杖が当たったキャラクターに、その杖の魔法効果が発揮される。呪い状態のものを当てた場合は例外で、魔法効果は発揮されずに2のダメージを与える。



杖があれば様々な状況を切り抜けられる。探索時にはできるだけ所持している杖の種類を増やしておきたい。

壺

アイテムデータ→P186

壺は中に何らかのものを入れることで使用する。モンスターの特技やシレンを中に入れる特殊な壺もあるが、ほとんどの場合はアイテムを入れることでその壺の効果が発揮される。アイテム名の横にある数値は壺の容量を表わし、その数値分だけ中にものを入れることが可能。「いれる」と「みる」が基本となる使用コマンドだが、壺の種類によっては違うコマンドで使用するものもある。使い方を間違えないように注意しよう。また、アイテムが中に入る壺は、入れたものを取り出すためには割る必要がある。自由に出し入れが可能な「ほぞんの壺」以外の壺には、不用意にアイテムを入れないように注意すること。

おにぎりを入れておくことで「デロデロのゆ」のワナの効果が無効になることも壺に共通している特徴の1つ。

使用コマンド

■みる
壺の中に入っているアイテムを見るコマンド。「ほぞんの壺」はこのコマンドから中のアイテムを選択して使用することができる（呪い状態の場合を除く）。

■いれる
壺の中に物を入れるコマンド。壺の種類によって中に入れたアイテムやシレンに様々な効果を発揮する。ただし、壺が呪い状態の場合には使用できない。

■すう
「きゅうしゅうの壺」の使用コマンド。モンスターの特技を壺の中に吸収する。壺が呪い状態の場合には使用できない。

■おす
「きゅうしゅうの壺」と「たいほうの壺」の使用コマンド。中に入っている物を壺の能力に応じた方法で使用する。壺が呪い状態の場合には使用できない。

■出す
「ほぞんの壺」と「みずがめ」の使用コマンド。中に入っている物を壺の能力に応じた方法で取り出す。壺が呪い状態の場合には使用できない。

■なげる
壺をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた壺が当たったキャラクターに2のダメージを与え、壺の中に入っていたアイテムは床に落ちる。壁に当たった場合も壺が割れて、中のアイテムが床に落ちる。

ワナのもと

アイテムデータ→P187

床に仕掛けることで、ワナに変化するアイテム。「ワナしの腕輪」の装備時に、フロアへ仕掛けられているワナを拾うことで入手する。好きな位置にワナを作れるので、「ワナしの腕輪」があれば重宝するアイテムだが、それ以外の利用価値は低い。ダンジョンをクリアしたり「もちかえりの巻物」を読んで砂漠の町イルパに生還した場合は、所持アイテムから消えてしまう。

使用コマンド

■しかける
ワナをシレンの足元に仕掛けるコマンド。仕掛けられる場所はアイテム、階段、ワナのない床地形に限られる。

■なげる
「ワナのもと」をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた「ワナのもと」が当たったキャラクターに2のダメージを与える。

ギタン

お店で使用するお金。袋に入った状態でフロアに落ちている。通常の移動でその上に乗ると自動的に所持金へ加算されるため、アイテムとして持つには、高速移動でギタンの上に乗ってから壺に入れるという手順が必要になる。投げてぶつけることで金額に応じたダメージをモンスターに与えるという利用方法もある。

使用コマンド

■なげる
ギタンをシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げたギタンが当たったキャラクターに金額の10％分のダメージを与える。呪い状態のギタンを当てた場合は、与えるダメージが2になる。

肉

アイテムデータ→P188

初期状態でフロアに肉が落ちていることはない。「ブフーの包丁」の特殊能力が合成された剣でモンスター倒す、「ブフーの杖」の効果でモンスターを肉に変化させる、店で売っているものを購入するというのが主な入手方法となる。

使用時の効果は対象によって違う。シレンが肉を食べた場合やぶつけられた場合にはモンスターに変身する効果（P15参照）、ンフーに投げた場合は特技を覚えさせる効果（P22参照）、ンフー以外の仲間やモンスターに投げてぶつけた場合は、そのキャラクターを肉の種類に対応したモンスターに変化させる効果を発揮する。また、シレンは種類に関係なく肉を食べることで最低でも15は満腹度が回復するので、非常用の食料として利用することも可能だ。「チキンの肉」なら、さらに満腹度の回復量は大きい。

使用コマンド

■たべる
肉の効果をシレンに発揮させるためのコマンド。

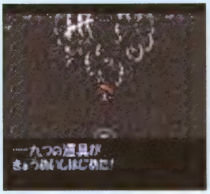
■なげる
肉をシレンの正面方向へ投げるコマンド。投げた肉が当たったキャラクターに、その肉の効果が発揮される。

モンスターの数だけ肉の種類も存在する。モンスターに変身すれば特技を使えるので利用価値は非常に高い。

注意すべき特殊なアイテム

●レアアイテム

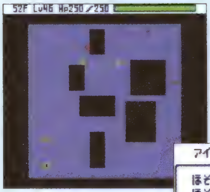
ワナのもと、ギタン、肉を除いたアイテムには、各カテゴリに1つずつ旅の神クロンに祝福された特殊なアイテムが存在する。ただし、全9種類のうち同一のカートリッジで集められるのは7種類まで。すべてを集めるにはアイテム交換が必要になる。



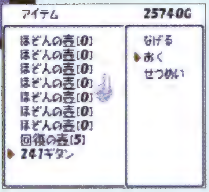
旅の神クロンに祝福された9種類のアイテムをすべて持って、とある場所へ行くと大変なことが起こるらしい……。

●かさタヌキ系の変化

ダンジョンの探索中には、壁にぶつけても割れない壺や、高速移動を使わずにアイテムとして拾えるギタンなどのように、今まで説明してきたものとは違う特性を持ったアイテムを入手できる場合がある。このようなものはアイテムに擬態する特技を持つ「かさタヌキ系」のモンスターの変化した姿であると思って間違いない。そのアイテムを使用すると正体を現わした「かさタヌキ系」が出現するので、戦闘に備えておくようにしたい。



今まで存在しなかった場所に、突然出現したアイテムは「かさタヌキ系」のモンスターの擬態である可能性が非常に高い。



アイテムとして普通に拾えたギタンは「かさタヌキ系」の擬態。正体が判明する前に「おく」コマンドで捨ててしまおう。

アイテムの合成

ダンジョン探索の障害となるモンスターを効率よく倒すためには、合成で装備品を強化しておくことが必要となる。効果的な装備の強化を図れるように、アイテム合成の仕組みを理解しておこう。

アイテムの合成とは

合成が可能なのは剣、盾、腕輪、杖の４種類で、それぞれ右の囲みで説明している要素を１つのアイテムに合成することができる。合成には「合成の壺」を使う方法と、「ミニマゼルン系」のモンスターの特技を利用する方法の２種類があり、状況に応じてこれらを使い分けることが重要となる。「ミニマゼルン系」の出現フロアを事前にチェックしておき、計画的に合成を行なおう。

合成可能なアイテム

■剣
強さの修正値と剣の持つ特殊能力が合成される。

■盾
強さの修正値と盾の持つ特殊能力が合成される。

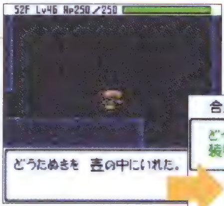
■腕輪
腕輪の持つ特殊能力が合成される。

■同じ種類の杖
残り使用回数が合成される。

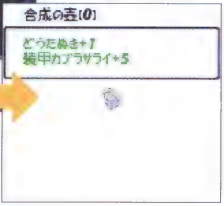
合成の手順

●合成の壺を使用する場合

最初に「合成の壺」に入れたアイテムがベースとなり、あとから入れたアイテムがそれに合成されていく。合成に関係のないアイテムを入れても、壺の容量を浪費するだけで何の変化も起こらないので注意しよう。壺の容量が十分にあるなら、複数の種類のアイテムを同時に合成することも可能だ。取り出す際に壺を割る必要があるので、容量を使い切るように合成を行ないたい。



合成は最初に入れたアイテムがベースとなる。剣と盾を入れた「合成の壺」に別の剣と盾を入れると……。



最初に入れた剣と盾に、あとから入れたアイテムの強さの修正値や特殊能力がそれぞれ合成される。

●「ミニマゼルン系」を利用

最初に投げて飲み込ませたアイテムが合成ベースとなり、以降に飲み込ませるアイテムがそれに合成されていく。合成後のアイテムは「ミニマゼルン系」を倒す、または転ばせることで回収すればいい。「合成の壺」とは違い、複数の種類のアイテムを同時に合成できないことに注意。

肉を食べて「ミニマゼルン系」に変身することでも合成は可能。合成するアイテムを床に並べておこう。

剣と盾の合成

剣と盾の合成では、1つのアイテムに強さの修正値と特殊能力がまとめられる。修正値のほうは単純に足し算を行ない、ベースにしたアイテムの上限まで数値が増加するという仕組みなので難しいことは何もない。特殊能力の合成のほうは、場合によって多少ランダム要素が混じることがあり、思い通りの合成を行なうためにはそのシステムを知っておくことが必要となる。

特殊能力の合成では、同じ能力が1つのアイテムに複数合成されることはない。ベースアイテムが既に持っている特殊能力が合成するアイテムにもある場合は、その能力は合成時に無視されてしまう。また、ベースアイテムの合成能力数が不足している場合に合成を行なうと、ベースが持っている特殊能力は必ず残るが、合成するアイテムの特殊能力のうちで合成されずに消失するものが出てくるので注意しよう。右の囲みの例で説明すると、合成後の剣には「からぶりでパワーがたまる」と「ときどき肉にするが これわる」のどちらか片方がランダムで消えてしまう。

ベースの合成能力が不足している場合

ベースの剣

斬空剣＋3　合成能力：1／2
★ゴーストけいに ダメージ大
★ふゆうけいに ダメージ大

＋

合成する剣

スパークソード－2　合成能力：1／4
★からぶりでパワーがたまる
★ときどき肉にするが これわる

＝

合成後の剣

斬空剣＋1　合成能力：2／2
★ゴーストけいに ダメージ大
★ふゆうけいに ダメージ大
★からぶりでパワーがたまる

もしくは

斬空剣＋1　合成能力：2／2
★ゴーストけいに ダメージ大
★ふゆうけいに ダメージ大
★ときどき肉にするが これわる

腕輪の合成

合成で1つの腕輪にまとめられるのは特殊能力のみで、合成を行なう際のルールには、剣や盾の特殊能力に関する合成システムがそのまま当てはまる。ベースにする腕輪の合成能力数が不足していると、それに合成する腕輪が持っていた特殊能力のいずれかがなくなってしまうことに注意して合成を行なえばいい。

鍛冶屋で余分な特殊能力を外して数を調節することで、合成時に特殊能力が消えることを避ける方法もある。

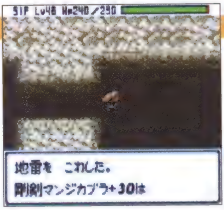
杖の合成

同じ種類の杖を合成すると、魔法弾を飛ばせる使用回数をまとめることができる。また未識別状態の杖をベースにしていても、アイテム名の横に付く数値が実際に魔法弾を飛ばした回数のマイナス数値ではなく、残り使用回数になるという利点もある。識別することなく杖の残り使用回数を知る方法として活用していこう。

同じ杖を何本も持っているとアイテムの所持数が圧迫される。合成を行なうことで1つの杖にしてしまおう。

剣の特殊能力

剣に合成できる特殊能力は下表の通り。その能力を初期状態で持っている剣がないものは、特殊能力だけがゲーム中に存在する。風来救助隊のシステムで救助を成功させるともらえる剣に合成されていた場合にのみ入手が可能。



合成している特殊能力の数は多いほどいいが、主力の剣に壊れる可能性がある能力を合成しないように注意。

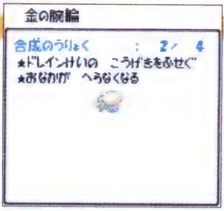
剣の特殊能力一覧

剣の特殊能力	装備時の効果	特殊能力を持つ剣
2マスかんつうする	直接攻撃で正面直線上の2マスを一度に攻撃できる	妖光のヤリ
3方向こうげきできる	直接攻撃で正面3方向を1度に攻撃できる	―
HPをすって剣を強くするが これれる	直接攻撃を行なうと、モンスターのHPを1にできる。同時に与えたダメージ量が剣の強さの修正値に加算されるが、加算後の値がその剣の修正値の上限を越えると剣が壊れてなくなってしまう。また、直接攻撃が外れた場合は剣の修正値が0になり、キャラクターがいないマスに向かって剣を空振りした場合は修正値が1減少する(修正値が1以上の場合に限る)	たましいのカマ
「かいしんのいちげき」がでやすい	通常の2倍のダメージを与える「かいしんのいちげき」が、直接攻撃を行なった際に一定確率で出るようになる	ミノタウロスの斧
必ずこうげきが当たる	直接攻撃が必ず当たるようになる。シレンがからぶり状態の場合も効果は有効	―
カベがほれるが たまにこわれる	シレンの正面(斜め方向を除く)にある壁地形を、剣を振ることで壊して床地形に変えることができる。ただし、壁を壊すと一定確率で剣も壊れてなくなってしまう	つるはし
カベがほれるし こわれない	シレンの正面(斜め方向を除く)にある壁地形を、剣を振ることで壊して床地形に変えることができる	サトリのつるはし
からぶりでパワーがたまる	直接攻撃が2回外れると、次の直接攻撃が通常の2倍のダメージを与える「かいしんのいちげき」になる。この「かいしんのいちげき」はシレンがからぶり状態の場合でも外れることがない	スパークソード
こうげきするたびに よわくなる	直接攻撃が当たるたびに剣の強さの修正値が1減少する	つかいすての剣
こうげきすると1マスさがる	シレンの正面にある壁地形や外壁に向かって剣を振った場合と、モンスターに直接攻撃が当たった場合にシレンがうしろへ1マス後退する。ただし、背後のマスが進入できない地形のときや、壁による移動の制限を受けるときは後退できない	にょいぼう
こうげきするとHPかいふく	直接攻撃を行なった際に、モンスターのHPが減少した量の25％分、シレンのHPが回復する	回復の剣
ゴーストけいに ダメージ大	直接攻撃でゴースト系のモンスターに与えるダメージが通常の1．5倍になる	じょうぶつのカマ
ときどき ねむり または こんらん	シレンの正面にいるモンスターを20ターンのあいだ混乱状態か睡眠状態のどちらかにする特殊な攻撃が、直接攻撃を行なった際に一定確率で出る	こんとんの斧
ときどきアイテムをはじく	シレンの正面にいるモンスターの所持アイテムを攻撃方向へはじき飛ばす特殊な攻撃が、直接攻撃を行なった際に一定確率で出る。壁などの障害物がなければ、アイテムは最大で10マス先まで飛んでいく	セルアーマーの剣
ときどき肉にするが こわれる	直接攻撃で倒したモンスターを一定の確率でアイテムの肉に変化させる。ただし、トンファンの穴以外のダンジョンでは肉に変化させるたびに一定の確率で剣が壊れてしまう	ブフーの包丁
ドラゴンけいに ダメージ大	直接攻撃でドラゴン系のモンスターに与えるダメージが通常の1．5倍になる	ドラゴンキラー
ドレインけいに ダメージ大	直接攻撃でドレイン系のモンスターに与えるダメージが通常の1．5倍になる	ドレインバスター
ばくだんけいに ダメージ大	直接攻撃でバクダン系のモンスターに与えるダメージが通常の1．5倍になる	三日月刀
一ツ目けいに ダメージ大	直接攻撃で1ツ目系のモンスターに与えるダメージが通常の1．5倍になる	1ツ目ゴロシ
ふゆうけいに ダメージ大	直接攻撃で浮遊系のモンスターに与えるダメージが通常の1．5倍になる	斬空剣
ワナをこわせるが たまにこわれる	シレンの正面にあるワナを剣を振ることで壊すことができる。ただし、ワナを壊すと一定確率で剣も壊れてなくなってしまう。また、ワナを壊す能力は、直接攻撃を行なうときのような壁の制限を受けることがない(P29参照)	木づち

※青文字の特殊能力は、砂漠の町イルバの鍛冶屋で剣から能力を外すことができない。

盾の特殊能力

盾の特殊能力は下表で説明しているものが存在する。盾には、腕輪の特殊能力と効果が似通ったものがいくつかある。それらの能力の優先度を53ページで紹介しているので、無駄な合成を行なわないように気を付けること。



ベースにする盾の合成能力数に余裕がないなら、腕輪の装備などで代用できる特技は合成しないほうがいい。

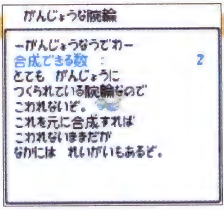
盾の特殊能力一覧

盾の特殊能力	装備時の効果	特殊能力を持つ盾
おなかが へりにくくなる	満腹度の減りが遅くなり、20ターンごとに1ずつ減少するようになる	ハラモチの盾
おなかが へりやすくなる	満腹度の減りが早くなり、5ターンごとに1ずつ減少するようになる	重装の盾
こうげきりょくも上がる	盾の強さが剣の強さに加算される	パワーシールド
こうげきを かわしやすい	直接攻撃を回避する確率が上がる	見切りの盾
こうげきをうけると よわくなる	直接攻撃を受けるたびに盾の強さの修正値が1減少する	つかいすての盾
さびない	「ミドロ系」が使用する特技や「さびワナ」の効果で、盾の強さの修正値が減少することを防ぐ	木甲の盾
ダメージのいちぶを はねかえす	直接攻撃で受けたダメージの25％を攻撃してきたモンスターに跳ね返す	バトルカウンター
ダメージをうけるとギタンがもらえる	直接攻撃で受けたダメージの1／2と同額のギタンが、所持金に加算される	ガマラの盾
ダメージをうけると経験値がふえる	直接攻撃で受けたダメージ量の約12％を、経験値として獲得できる	しあわせの盾
とくしゅこうげきをダメージにかえる	モンスターの特技による攻撃の効果を、HPへ10のダメージ受けることに変換する。変換できるのはシレンが直接的な効果の対象となる特技に限られ、アイテムや石を投げる、矢や「たいほうのたま」を撃つ、炎を吐く、自爆する、魔法弾を飛ばすといった間接的な特技と、「ウツボカズラ系」や「ミニマゼルン系」のように投げられたアイテムに効果を発揮する受け身的な特技には効果を発揮しない	プリズムの盾
とんできたアイテムを はねかえす	シレンのいるマスに飛んできたアイテムと撃ち出された矢、「オヤジせんしゃ系」が特技で撃ち出す「たいほうのたま」を来た方向へ跳ね返す。ただし、「ひまガッパ系」が使用する投げのように山なりの軌跡（P29参照）で飛んでくるアイテム、遠投状態で撃ち出される「銀の矢」「トノサマどん」の特殊能力で跳ね返されたアイテムには効果を発揮しない	はねかえしの盾
とんできたアイテムをよける	シレンのいるマスに飛んできたアイテムと撃ち出された矢、「デブータ系」が特技で投げてくる石が当たらなくなる	みかわしの盾
ぬすまれなくなる	「ギャドン系」「ジャンガリガン系」「壺つりジジイ系」「ワルガマラ系」「ワルっトド系」の特技を防ぐ	トドの盾
のろわれなくなる	「ノロージョ系」が使用する特技や「ノロイバサミ」の効果で所持アイテムが呪われることを防止する。また、この特殊能力が付いた盾は、非装備時でも呪い状態になることがない	のろいよけの盾
バクハツのダメージが へる	爆発系の攻撃で受けるダメージが半分になる	地雷ナバリの盾
はらをなくして ハラヘラズ	盾の装備時に満腹度の最大値が0になるが、ターンが経過しても満腹度が減らなくなる	サトリの盾
炎のダメージが へる	「ドラゴン系」が特技で吐き出す炎と「ドラゴン草」の効果で受けるダメージが半減する	ドラゴンシールド
まほうを はねかえす	シレンに対して行なわれた魔法系の攻撃を跳ね返す。杖の魔法弾は飛んできた方向へ、モンスターが使う魔法系の特技は使用した相手にその魔法の効果を直接跳ね返す。ただし、「タイショウどん」や「ホルムデーモン」などのモンスターが持つ特技で一度跳ね返された魔法弾には効果を発揮しない	やまびこの盾
ワナに かからなくなる	移動時にワナを踏んでも起動することがなくなる	カラクロイドの盾

※青文字の特殊能力は、砂漠の町イルパの鍛冶屋で盾から能力を外すことができない。

腕輪の特殊能力

腕輪に合成できる特殊能力には下の表で紹介しているものがある。剣と同様に、その能力を初期状態で持っている腕輪がないものは、風来救助隊のご褒美でもらえる腕輪に合成されていた場合にのみ入手が可能となる。



特殊能力ではないため合成はできないが、「がんじょうな腕輪」と「金の腕輪」には壊れない特性がある。

腕輪の特殊能力一覧

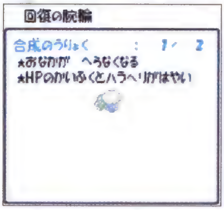
腕輪の特殊能力	装備時の効果	特殊能力を持つ腕輪
HPのかいふくとハラヘリがはやい	1ターンごとにHPが5ずつ回復するかわりに、満腹度が5ターンごとに1ずつ減るようになる	回復の腕輪
遠くまで見わたせるようになる	フロア中の部屋の覆いが外れ、フロアにいる全モンスターと落ちているアイテムが全体マップに表示されるようになる	とうしの腕輪
アイテムをおとしてしまう	シレンが移動するたびに一定確率で所持アイテムをどれか1つを落とす	たれながしの腕輪
おなかが へらなくなる	ターンが経過しても満腹度が減らなくなる	ハラヘラズの腕輪
おなかが へりやすくなる	満腹度の減りが早くなり、5ターンごとに1ずつ減少するようになる	ハラヘリの腕輪
思うように投げられない	投げたアイテムと撃ち出した矢の飛ぶ方向が、シレンの正面ではなくランダムになる	ノーコンの腕輪
攻撃が強くなるが こわれる	直接攻撃を行なった際に、通常の4倍のダメージを与える「ちょうかいしんのいちげき」が必ず出るようになる。ダメージを受けると必ず腕輪が壊れてなくなってしまう。ただし、「きりせんにん系」の特技で発生する状態異常のダメージ、満腹度が0になった場合のダメージ、「どく草」の効果を受けたときのダメージは例外で、腕輪が壊れることはない	−
こうげきを よけやすいが もえる	直接攻撃を回避する確率が上昇する。ただし、「ドラゴン系」が特技として吐き出す炎や、爆発系の攻撃を受けると腕輪が燃えてなくなってしまう	−
こんらん しなくなる	シレンに混乱状態が発生することを防ぐ	こんらんよけの腕輪
ちからが あがる	力の最大値と現在値が3増加する	ちからの腕輪
ちからが下がらなくなる	「すすりムシ系」の特技やアイテムの効果で、シレンの力の最大値や現在値が減少することを防ぐ	よわらずの腕輪
つうこんのいちげきを うけやすい	通常の2倍のダメージを受ける「つうこんのいちげき」が、直接攻撃を受けた際に一定確率で出るようになる	つうこんの腕輪
ときどき バクハツしてしまう	行動するたびに一定確率でシレンが自爆する。爆発は「おおがた地雷」を踏んで起動させたときと同様の効果がある	バクハツの腕輪
ときどき ワープしてしまう	シレンが移動するたびに一定確率でフロア内のどこかにワープする	たかとびの腕輪
ドレインけいの こうげきをふせぐ	「くねくねハニー」「すすりムシ系」「ちょうちんフグ系」「ミドロ系」が使用する特技でシレンのパラメータ値や盾の強さの修正値が低下するのを防ぐ	ドレインよけの腕輪
投げたものが かんつうする	投げたアイテムと撃ち出した矢が遠投状態で飛んでいくようになる	遠投の腕輪
投げたものが まがる	投げたアイテムや撃ち出した矢が壁地形にぶつかったときに曲がるようになる。ただし、遠投状態のものには効果を発揮しない	まがりの腕輪
投げたものが当たらなくなる	投げたアイテムと撃ち出した矢がキャラクターに当たらなくなる	あたらずの腕輪
投げたものがワナにとんでいく	部屋属性の地形でアイテムを投げるか矢を撃つと、シレンの正面方向にある発見済みのワナへアイテムもしくは矢が飛んでいくようになる(ワナは同じ部屋内のものだけが対象。距離は無制限)。ただし、通路属性の地形から投げたアイテムや撃った矢は、ワナに隣接したマスでシレンがワナに対して正面を向いていない限り効果を発揮しない	ワナあての腕輪
のろわれなくなる	「ノロージョ系」が使用する特技や「ノロイバサミ」の効果で所持アイテムが呪われることを防止する。また、この特殊能力が付いている腕輪は、非装備時でも呪い状態になることがない	のろいよけの腕輪

腕輪の特殊能力	装備時の効果	特殊能力を持つ腕輪
見えないものが見えるようになる	発見していないワナと透明状態のキャラクターが見えるようになる。また、目つぶし状態の予防と回復の効果も持つ	よくみえの腕輪
水の上を歩くことができる	シレンが水地形に進入できるようになる	つうかの腕輪
モンスターを おこしてしまう	フロア中のすべてのキャラクターの仮眠状態、睡眠状態、バクスイ状態が回復する。さらに腕輪の装備中は上記の状態異常がどのキャラクターにも発生しなくなる	めざましの腕輪
ワナのあつかいが うまくなる	発見していないワナが見えるようになり、シレンが移動時にワナを踏んで起動させることがなくなる。初期配置のワナは「ワナのもと」として拾え、シレンが仕掛けたワナを改造することも可能になる。さらに、移動タイプが歩行と壁歩行のモンスターが移動時にワナを踏んで起動するようになり、矢系のワナと地雷系のワナ、および「ジバクの巻物」と「ダイバクハツの巻物」の効果でモンスターを倒したときに経験値が獲得できる	ワナしの腕輪

特殊能力の効果に関する注意

装備品の特殊能力には、投げられたアイテムに何らかの効果を発揮する「みかわしの盾」と「はねかえしの盾」、満腹度の減少速度を変化させると「回復の腕輪」「ハラモチの盾」「ハラヘラズの腕輪」などの能力のように、同じ事象に対して異なる効果を発揮するものがある。これらの特殊能力同士が合成されたアイテムを装備した場合や、盾と腕輪の装備でそれぞれの効果が同時に発生した場合は、どちらか一方の効果だけが優先される。下の囲みで類似した効果を持つ特殊能力の優先順位を説明しているので、合成時にはこれを参考にして、自分が必要とする特殊能力よりも優先度の高い能力を同じアイテムに合成しないように注意すること。

剣に「2マスかんつうする」と「3方向こうげきできる」の特殊能力があれば、壁地形の制限を受けずに斜め2マスの距離まで攻撃が届く。



「回復の腕輪」と「ハラヘラズの腕輪」を合成すると満腹度が減らずに回復効果を発揮する腕輪が完成する。

類似した効果を持つ特殊能力の優先順位

優先度低 ←→ 優先度高

満腹度が5ターンに1ずつ減少　「重装の盾」、「回復の腕輪」、「ハラヘリの腕輪」
＜ **満腹度が20ターンに1ずつ減少**　「ハラモチの盾」
＜ **ターンの経過で満腹度が減少しない**　「ハラヘラズの腕輪」

モンスターの特殊攻撃の効果を10ダメージに変換　「プリズムの盾」
＜ **モンスターの特殊攻撃を防ぐ**　「のろいよけの盾」、「やまびこの盾」、「ドレインよけの腕輪」、「のろいよけの腕輪」、「よわらずの腕輪」

投げられたアイテムが当たらなくなる　「みかわしの盾」
＜ **投げられたアイテムを跳ね返す**　「はねかえしの盾」

投げたアイテムが壁で曲がる　「まがりの腕輪」
＜ **投げたアイテムを遠投状態にする**　「えんとうの腕輪」
＜ **アイテムをワナに投げる**　「ワナあての腕輪」

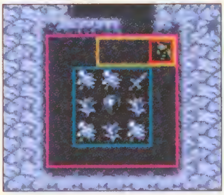
店の利用法

探索中にアイテムを入手する有力な手段の1つに、ダンジョン内に出現する店の利用がある。アイテムの購入方法と売却方法、支払いを行なわずに商品をドロボウすることの危険性を知っておこう。

アイテムの売買

ダンジョンでは「店主系」が出現している部屋が店という扱いになる。購入はアイテム名の横に価格が表示されている店の商品を拾ってから、売却は所持アイテムを店の中に置いてから店主に話しかけることで行なう。また、店の商品はアイテムに化けた「かさタヌキ系」の場合もあるので、商品を使う際には注意しておくこと。ちなみに店主はシレンや仲間が攻撃を仕掛けない限り攻撃をしてこないので、慌てる必要はない。

店の構造



- 店の範囲
- 特殊な床
- 商品
- 店主

■店の範囲

フロアに形成された部屋の1つが店となる。店の中に置かれた商品を購入したり、所持アイテムを置くことで売却することができる。

■特殊な床

店の入口に接した3マスの床地形は、通常の床と性質に違いがある。アイテムを置けない、ワナを仕掛けられないという2つの制限と、ワナがなくても「コクワガッター系」の特殊攻撃でシレンが投げられる目標地点になる。

■商品

店の中にはアイテムが商品として配置されている。商品を拾ってから、店主に代金を支払うことでそのアイテムを入手することができる。

■店主

店主に話しかけることで、商品代金の支払いや売却アイテムの代金を受け取りが可能。普段はシレンを攻撃してくることはないが、商品をドロボウしたり、シレンや仲間が攻撃を仕掛けるとモンスターと同じように襲ってくるようになる。

支払いが発生する条件

右の囲みにある行為を店の商品に行なうとギタンの支払いが必要となる。そうなると店主が店の出入口に移動するため、支払いを済ませない限り、通常の移動では店の外に出られなくなる。商品のアイテムを拾っただけなら、再び床に置くことで支払いの必要はなくなるが、店の商品を消費した場合は、所持金が足りないと店に閉じこめられることになりかねない。店の商品は慎重に取り扱うように注意すること。

支払いが必要となる行為

- ■商品を拾った。
- ■草・たねや巻物などの使うとなくなるアイテムの使用、壺を割る、剣・盾・腕輪・杖を合成に使用したなどの行為で商品を消費した。
- ■杖を振って残り使用回数を減らした。
- ■商品を店の外に投げた。
- ■商品に化けていた「かさタヌキ系」の正体が判明した。
- ■呪い状態やヒビ状態が発生して商品の値段が下がった。

商品に関する知識

商品の価格はそのアイテムの種類だけではなく、能力と状態によって変化する。剣、盾、腕輪は合成されている特殊能力と修正値の数値、杖は魔法弾を飛ばせる残り使用回数、そしてその他のアイテムも祝福・メッキ・呪い・ヒビ状態の発生で価格が変動する（右囲み参照）。アイテムごとの詳しい価格幅はアイテムデータ（P174参照）に記載されているので、能力による変動はそちらを参照して欲しい。

また、商品に「しゅくふくの壺」や「メッキの巻物」などを使用することで、価格を上昇させると、元の商品価格から上昇した分の差額が商品を買うときに割り引きされる。例えば「ねだやしの巻物」を祝福状態にして、商品の価格を50000ギタンから55000ギタンにアップすると差額の5000ギタン分が割引される。

能力による価格の変化

■剣と盾

アイテムごとに設定された修正値の値段を、その剣や盾の修正値に掛け合わした価格と、合成されている能力の価格がアイテムの基本価格に加算される。

■腕輪の価格

合成されている能力の価格が腕輪の基本価格に加算される。

■杖

使用回数1回あたりの値段をその杖の残り使用回数に掛け合わせた価格が、杖の基本価格に加算される。

アイテムの状態による価格の変動

■祝福状態、メッキ状態

価格が10％アップする。

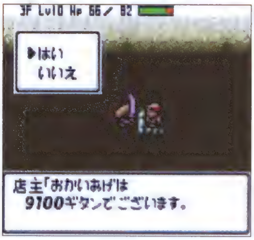
■呪い状態、ヒビ状態

価格が10％ダウンする。

※上記の状態が同時に発生した場合は、それぞれの効果を合計した割合で価格が変動する。例えば祝福状態でメッキされた剣は価格が20％アップし、呪い状態のメッキされた剣は価格が変動しない。

大部屋の巻物を使用した場合

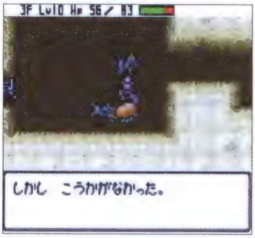
店が出現しているフロアで「大部屋の巻物」を使用すると、店の範囲がフロア全体に広がる。その際店主は階段の横まで倍速の行動速度で移動して、代金の支払いが必要になると階段の上に乗ってシレンのフロア移動を邪魔する。また、フロアに落ちていた店の商品以外のアイテムは、シレンが店の中に置いたという扱いになり、店主に話し掛けることで売却代金をもらえる。



大部屋の状態では店の出入口がなくなる。代金の支払いが発生した場合は、店主が階段をふさぐようになる。

どろぼう状態の発生

代金を支払わずに店の外に出る、またはマーモに店の商品を収納することでドロボウ状態が発生する。そうなると「とうぞくばん系」と「ばんけん系」が数ターンおきに自然発生するうえに、店主が倍速状態でシレンに攻撃を仕掛けてくるようになる。この状態は次のフロアに進むことで解除されるので、うまく逃げることができれば代金を踏み倒すことも可能だが、それにはかなりの危険を伴う。必要に迫られたとき以外は自らドロボウ状態を起こすことは避けよう。



ドロボウ状態になると「もちかえりの巻物」が効果を発揮しなくなる。簡単には逃げられないので注意。

風来人必見！テクニック大全

冒険のあらゆる局面で役に立つ、テクニックの数々を一挙紹介。探索中から窮地に追い込まれた時まで、これらのテクニックを活かしてダンジョンの完全制覇を目指せ!

基本編　戦闘編　知識編　アイテム編　ドロボウ編

基本編

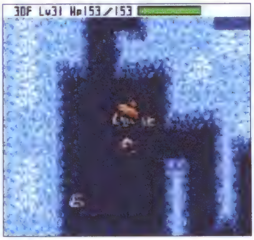
探索をスムーズに行なうために、知っておきたい基本テクニックを紹介する。利用できる場面に出会ったら、ぜひ一度は試してもらいたい。

未識別になる持ち込んだアイテム

ジャハンナムの扉のようなアイテム持ち込みが可能、かつ未識別アイテムが出るダンジョンへは、早期に判別したいアイテムを優先的に持ち込もう。ダンジョン内ではそのアイテムも未識別状態に変わるが、すでに正体はわかっているはず。あらためて識別する手間が省けて便利だ。

斜め移動の利点

ダンジョン内でも特に部屋内部を移動する際の基本は、最短ルートを取ることにある。移動に時間がかかるとそれだけ満腹度が減ってしまい、長時間の探索に耐えられなくなる。またほとんどのモンスターは、シレンを見つけると最短距離を移動してくるため、こちらも同様に動かないと追いつかれてしまう。以上のことから、最短ルートを進むことの重要性がわかるだろう。その際の移動方法は斜め移動が鉄則。十字ボタンだけでの斜め移動が苦手なら、スタートボタンを併用した斜め移動モードを利用しよう。また通路を高速移動をしている最中に部屋へ入ると、部屋内をそのまま直進してしまうケースがよくある。慎重を期するならば、高速移動を使用するのは通路だけにとどめておくこと。



斜め移動を使えば、ワナが密集しているような場所でも楽に抜けられる。

通路でも、周囲が水地形だと斜め移動が可能。意外に忘れがちなので注意。

水地形に囲まれたアイテムの入手

水地形に囲まれ浮島のようになった床には、必ず大量のアイテムが置かれている。見つけたらラッキーだが、アイテムを手に入れるためには目前の水地形を何とかしなければならない。最も確実なのは「つうかの腕輪」を装備、もしくは飛行タイプモンスターの肉を食べ水地形を渡ること。また「ふきとばしの杖」でモンスターを浮島へ飛ばして、「ばしょがえの杖」で位置を入れ替える方法もある。さらにシレンが自分から浮島の中へ移動するのではなく、アイテムの方を「ひきよせの杖」や「ふきとばしの杖」で動かしてもいい。「たかとび草」や「バネ」は、使っても成功率が非常に低い。他の手段が使えないときの運試し程度に考えておこう。

「ふきとばしの杖」は壺に使っても無意味。飛ばした直後に割れてしまう。

ギタンを投げて大ダメージ

ギタンを投げ当てて与えられるダメージは、金額の1／10。これは当たったキャラクターの防御力には影響されないため、金額次第ではかなり強力な攻撃方法として利用できる。壺に入れればギタンをアイテムとして持ち歩けるので、高額のギタンは強敵対策用として「ほぞんの壺」に入れておくといい。

遠投状態で投げれば効果抜群。「えんとうの腕輪」などを利用しよう。

ワナの利用方法

ワナは「ワナしの腕輪」をシレンが装備している場合には、攻撃手段として使える。しかしそれ以外の時にもワナを役立てることは可能だ。アイテムが上に落ちてもワナは作動するので、あらかじめ「あたらずの腕輪」を装備。モンスターがワナに乗ったらアイテムを投げ当てると、外れたアイテムがワナを作動させてワナ上のモンスターに効果を及ぼす。高確率で外れる「とどめの矢」を撃ってもいいだろう。また「地雷」のような周囲に効果をもたらすワナならば、モンスターがワナの横に来たところに「ワナあての腕輪」装備でアイテムを投げる、という方法もある。他にも矢系のワナを踏んだ後そのまま動かず、矢がシレンの右手方向から飛んでくる性質（P104参照）を利用してモンスターに狙い当ててもいい。

「とどめの矢」を使えば、当たっても外れてもシレンにとっては有利になる。

単に倒すだけでなく、「ころび石」でアイテムを落とさせるという利用法も。

戦闘編

手強いモンスターとの戦いが、楽になることうけあいの戦闘法を伝授。ワンランク上の戦闘テクニックで強敵を倒し、探索に専念しよう。

透明モンスターの識別方法

「エーテルデビル系」のような透明状態のモンスターは、居場所がわからず対応が難しい。しかし盾に「バトルカウンター」の能力を持たせておけば、反撃を示す表示の位置でそのモンスターのいる場所がわかる。大部屋など通路を利用できない場所での戦闘に活用しよう。

居場所が判別できると便利。能力合成数に余裕があるならば加えておきたい。

間接攻撃を活用する

矢や杖などによる間接攻撃は、壁とキャラクターの間にできたわずかな斜めの隙間を通過させることが可能。これを利用すると、間接攻撃を使わないモンスターに対して一方的に攻撃できる。「店主系」の特性や、「かなしばりの杖」を使って通路をふさぐことができたら試すといい。

動けないモンスターの影から安全に攻撃。モンスターハウスで特に有効だ。

商品を拾うと出入り口をふさぐ店主を盾にして、通路上のモンスターを撃とう。

攻撃力0による行動変化

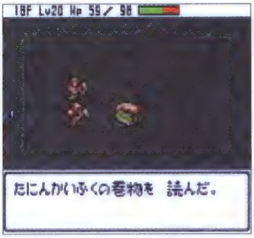
「オドロの肉」を食べて特技を使うと、モンスターの攻撃力と防御力を0にできるが、こうなったモンスターはなぜか直接攻撃自体をしなくなる。ここで「ふういんの杖」等を使い特技を封印すると、直接攻撃を再開するがダメージは皆無。これでほぼ完全に無力化させることが可能だ。

攻撃してもムダなことを分かっているのか、付きまとうだけで何もしない。

特定のアイテムが有効なモンスター

アイテムの中には通常の使い方の他に、モンスターに使ったり投げ当てたりすることで特殊な効果を発揮するものがある。例えばおにぎり系のアイテムを「イカキング系」「にぎりへんげ系」のモンスターに投げて命中させると、残りHP量に関わらず1発で倒せてしまう。こうしたモンスターと出会った時におにぎり系アイテムが余っていたら、積極的に使おう。他にも「どくけし草」を「すすりムシ系」のモンスターに、「やく草」や「おとぎり草」などHPを回復させるアイテムをゴースト系のモンスターに投げ当てるとダメージを与えられる。また、ゴースト系のモンスターが多数いるフロアで「たにんかいふくの巻物」を読むと、すべてのゴースト系モンスターに100ダメージを与えられて非常に便利だ。

「イカキング系」をおにぎり等で倒すと「いかすしの巻物」が手に入る。



「たにんかいふくの巻物」は、ゴースト系が多発するフロアの切り札になる。

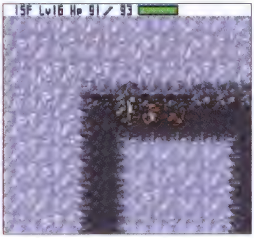
「ひまガッパ系」と危険なアイテム

アイテムを投げる「ひまガッパ系」モンスターは、アイテム次第ですさまじい強敵と化す。特にギタンは金額の1／10のダメージを受けるため非常に危険。さらに「とどめの矢」や「ねだやしの巻物」をくらうと1発で倒される可能性もある。彼らの出現フロアでは注意が必要だ。

気配すら消されてしまったシレン。これほどむごい散りざまもそうはない。

通路で戦うことの利点と欠点

「2マスかんつうする」か「3方向こうげきできる」の特殊能力を持つ剣を装備している場合を除いて、シレンは一度に1体のモンスターしか直接攻撃できない。そのため複数のモンスターに囲まれやすい部屋より、1対1に持ち込める通路で戦った方が安全だ。さらに通路ではモンスターの視界が制限されるため、「カラカイおさる系」「コドモせんしゃ系」「フイウッチー」といったシレンと距離を置こうとするモンスターに接近しやすい利点がある。また「シューベル系」は、壁のためモンスター召喚の場所が制限される。こういったモンスターと戦う際は積極的に通路を利用するべき。ただしシレンは壁内へ直接攻撃できないため、「パコレプキン系」「しにがみ」などの壁内を移動できるモンスターが出るフロアでは非常に分が悪い。多少危険でも部屋の中で戦おう。



周囲を壁とキャラクターに囲まれていると召喚は不可能。その際に倒そう。

反撃ができないため一方的に攻撃される。通路上へ誘導するか逃げること。

アイテム編

冒険に役立つ数々のアイテムは、工夫次第でさらに便利に使うことができる。普段とはひと味違う、アイテムの利用テクニックを紹介しよう。

「ワナしの腕輪」との組み合わせ

「ジバクの巻物」や「ダイバクハツの巻物」は、使うとすさまじい爆発力によってモンスターを一撃で倒せるが、経験値が入らない点が少々残念。しかし「ワナしの腕輪」を装備していれば、「地雷」等で倒した時と同様経験値が獲得できる。同時に持ち合わせていたら試すといい。

強敵が出現する、鍛冶屋のかまど探索の切り札として持ち込んでもいい。

アイテムを組み合わせて便利に利用

アイテムは単独で使っても、それなりに役に立つ。しかし中には他のアイテムと組み合わせて使うことで、普段では得られない効果が発揮される場合がある。この言わば「アイテムの相乗効果」を利用すると、ダンジョン探索がはかどることはうけあいだ。そうしたアイテムの組み合わせと効果について、右に一覧としてまとめたので参照してもらいたい。ここで特に注目してほしいアイテムが「ばしょがえの杖」だ。単独では使いどころが難しい「ばしょがえの杖」だが、他のアイテムと組み合わせるとその真価が発揮されるのがわかる。ここで紹介したものはほんの一例に過ぎないので、これらを参考に「ばしょがえの杖」を始めとするアイテム同士の組み合わせで探索を楽にする方法を考えてみよう。

アイテム同士を組み合わせた時に得られる効果

先に使うアイテム	後に使うアイテム	効果
ふきとばしの杖 ふきとばしの矢	ばしょがえの杖	2ターン消費で長距離を移動できる
かなしばりの杖	ばしょがえの杖	少ないターンで長距離を移動できる
めぐすり草 よくみえの腕輪	ワナあての腕輪	効率の良いワナ当てが可能になる
しあわせの杖 しあわせの草 てんしのたね	みがわりの杖	やられにくい身代わりができる
	ブフーの杖	強いモンスターの肉が手に入る
ふういんの杖	からぶりの杖	モンスターをほぼ無力化できる
地雷ナバリの盾	バクハツの腕輪 ジバクの巻物	シレンのHP半減でモンスターを一掃できる
ひきよせの杖 ひきよせの巻物	ジバクの巻物	離れた場所のモンスターを一撃で倒せる
せいいきの巻物	ばしょがえの杖	魔法が効くモンスターならば一撃で倒せる

間接攻撃を防げない「せいいきの巻物」の弱点を「ばしょがえの杖」で補おう。

レベル操作を使えば好きなモンスターの肉が手に入る。ソフー強化に最適。

遠投状態で投げたいアイテム

「えんとうの腕輪」や「たいほうの壺」を使ってアイテムを遠投状態で投げると、一度に複数のキャラクターに効果が発揮される。その場合に効き目の高いアイテムを右にまとめた。モンスターハウスなどから大量にモンスターが出現した場合は、特に有効なので覚えておこう。

遠投状態で投げると有効なアイテム

ダメージ用アイテム
- 木の矢
- 鉄の矢
- ドラゴン草
- クオーターの杖
- ギタン

特殊能力用アイテム
- どく矢
- とどめの矢
- こんらん草
- どく草
- ふこうのたね
- いたみわけの杖
- いちじしのぎの杖
- かなしばりの杖
- ふういんの杖
- ふこうの杖
- ブフーの杖
- モンスターの肉

より効果的に利用したければ、直線の通路にモンスターを誘導するといい。

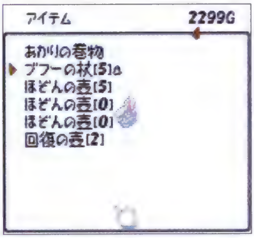
魔法の反射を利用する

「しあわせの杖」「とうめいの杖」「ばいそくの杖」は、通常シレンが効果を受けにくいため捨ててしまいがち。しかし魔法を反射する能力を持つ、「タイショウどん」か「ホルムデーモン」が出現するダンジョンなら話は別だ。その２体に向かって前述の杖を使えば、シレンがその恩恵を受けることができるだろう。

「ホルムデーモン」を利用するなら、「めぐすり草」などで姿を確認しよう。

「きょうかの壺」はこの杖に

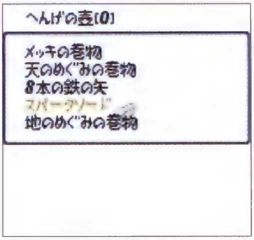
「ころばぬ先の杖」と「ブフーの杖」は入手した時点の使用回数が必ず０で、投げ当てることでしか使用方法がない。しかし、「きょうかの壺」を利用すればその２つの使用回数を増やすことができ、他の杖と同じく振ると魔法弾を撃てるようになる。２つの杖の利用価値は非常に高いので、この方法で利用回数を増やすといい。



利用回数を増やした杖は、祝福状態にし何度も使えるようにしよう。

倉庫に預けて壺のリサイクル

「へんげの壺」で変化したアイテムが不要な場合、壺ごと倉庫に預けよう。中のアイテムは消えるが壺の容量は初期に戻るため再利用可能。欲しいアイテムに変化するまで、これを繰り返すといい。「へんげの壺」を使うなら、貴重なアイテムに変化する可能性が高いジャハンナムの扉がお奨めだ。

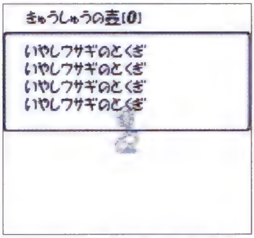


このようなアイテムを入手できれば、以後のダンジョン攻略が楽になる。

「きゅうしゅうの壺」で連続攻撃

１ターンで連続攻撃できる、「きゅうしゅうの壺」の利用法を紹介する。しかしそのためには、特技を吸い込んだ壺を壁に投げて割る必要がある。シレンの向きを壁からモンスターへと向けるため、後ろ向きでも発動可能な「スカイドラゴン」か「アークドラゴン」の特技を一番最初に吸い込んでおこう。そうすることにより、特技の発動方向を目標のモンスターへと変えられる。そのあとに吸い込む特技は、正面にしか発動しない特技で構わない。「オドロ」や「パオパオーン」の特技がお奨めだ。準備が整ったら上の写真のように壺を割ろう。すると壺に吸い込んでおいた特技が全て解放され、連続攻撃となる。強力な特技のみを集めれば、倒せないモンスターはほとんどいないと言っていい。

壁際で倒したいモンスターが近寄ってくるまで待ち、隣接したら壺を割ろう。



同じように、この壺を壁に隣接して割ればＩターンにHPを200回復できる。

アイテムは転ばせて入手

冒険の助けとなる「ウツボカズラ系」や「ミニマゼルン系」を転ばせると、飲み込んだアイテムを落とさせることが可能。この方法なら倒さずに済むため、何度も繰り返せば同じ一体の能力を複数回利用できる。転ばせるなら「ころばぬ先の杖」を使うか、「ころび石」のワナに掛ければいい。

特に「しゅくふくカズラ」に有効。転ばせて、杖や巻物の使用回数を増やそう。

「かさタヌキ系」の判別方法

「かさタヌキ系」が出現するフロアで入手したアイテムは、全て「ほぞんの壺」に入れてしまおう。壺に入れようとしたアイテムが「かさタヌキ系」の擬態だった場合はその時点で見破れるし、本物なら壺から取り出すことが可能だからだ。この方法なら、「かさタヌキ系」の擬態したアイテムを誤って使うことを防止できる。ただし、壺に擬態されていた場合は他の壺に入れることができない。擬態している壺は壁に投げつけても割れないので、一応その方法で判断できるが、本物だった場合は割れてしまう。壺の擬態を見破るには、それを持って次のフロアに移動するといい。擬態だった場合はアイテム画面で「かさタヌキ」と表示される。

「しきべつの巻物」を使っても、「かさタヌキ系」の擬態は見破れない。

祝福効果の持続

巻物の祝福状態が解けにくい方法を紹介する。まず、倉庫へ祝福された巻物を持って行こう。倉庫内で祝福された巻物を読み祝福が解除されなかったら、1度倉庫を出て再び倉庫内でその巻物を読む。以上の手順を繰り返すと、驚くほど巻物の祝福状態を持続させることが可能だ。

最初に読んだとき、祝福状態が解除されてしまったらあきらめよう。

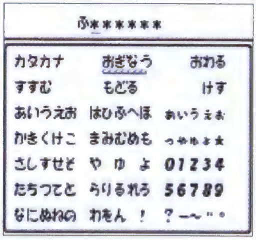
「天のめぐみの巻物」や「地のめぐみの巻物」で、装備を強化するといい。

知識編

知識編では冒険で非常に役立つテクニックや、笑える現象などを紹介していく。ここを参照すれば、新たな発見があるかもしれない。

名前付けのショートカット機能

未識別のアイテムに名前を付けるとき、「おぎなう」または、スタートボタンを使えば今までに識別したことのあるアイテム名を入力なしで表示可能。また、例えば杖で「ふ」と入力したあと、この方法を利用すると「ふきとばし」と表示され、最初の文字に対応して続きの文字を補ってくれる。



識別済みのアイテムが増えるにつれ、この方法の便利さが実感できるだろう。

行き倒れを倒すと……?

救助を待っている行き倒れを間接攻撃やモンスターの肉などで攻撃して倒すとどうなるか? もちろん救助は失敗になるが、「もちかえりの巻物」を落とすので、救助側の帰路の心配はない。ただし、「ねだやしの巻物」で倒すとそれを落とさないのでリセットするはめになる。

「もちかえりの巻物」で帰ると、グッドの珍しいセリフが聞ける。

「ねだやしの巻物」を投げ当てると、ダンジョンから行き倒れの気配消える。

鍛冶屋のかまどの出現条件

エンディング後に入れるようになるダンジョンのうち、鍛冶屋のかまどだけは出現タイミングがプレイしているゲームボーイの機種によって変化する。下で紹介しているのが、各機種での出現条件。カラーにはアドバンスにはない風来救助隊で助けた人数、もしくはその時点での冒険回数が出現条件に加わっているが、どちらの機種でも最速ならジャハンナムの扉クリア後に鍛冶屋のかまどを探索できるようになる。

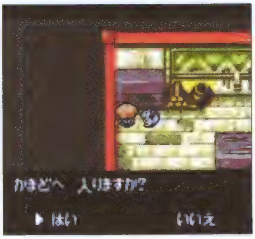
ゲームボーイアドバンス使用の場合

- マーモと出会っている
- ジャハンナムの扉をクリアしている

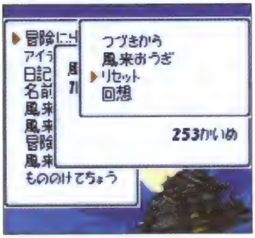
ゲームボーイカラー使用の場合

- マーモと出会っている
- ジャハンナムの扉をクリアしている
- 冒険回数が100回以上か、風来救助隊で10人以上助けている

以上の条件を満たしたあと、シレン1人で鍛冶屋に行き仕事を依頼すると出現



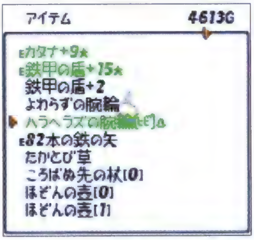
プレイヤー次第で鍛冶屋のかまどが探索可能になるタイミングは変化する。



冒険に出てリセットすることを繰り返せば、すぐに冒険回数は増やせる。

祝福されたヒビ入り腕輪

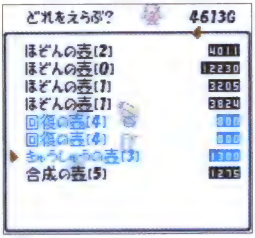
祝福することで腕輪のヒビを直せるのは「しゅくふくの壺」の効果のみ。「しゅくふくカズラ」の特技でヒビを直すことはできず、その場合は祝福状態のヒビ入り腕輪ができあがる。この状態の腕輪でも祝福が解除されるまで壊れることはない。探索時の非常手段として覚えておくこと。



ヒビが入っている腕輪でも、祝福状態にしてしまえば壊れることがない。

アイテムのまとめ売り、まとめ預け

城下町イルパの道具屋で持ち物を売る場合とウインドウタイプの倉庫でアイテムの出し入れをする場合には便利な操作方法がある。セレクトボタンでアイテムを選択すると、アイテムを複数まとめて売却や出し入れすることができるのだ。ダンジョンから生還した際に所持アイテムを整理するときに活用しよう。



セレクトボタンで選択したアイテムは名前が水色になることで確認できる。

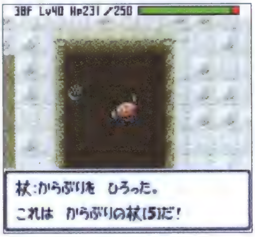
「はくしの巻物」の使用条件

「はくしの巻物」は「かく」コマンドで書き込んだ名前の巻物の効果を発揮する便利なアイテムだが、書き込める名前は以前の冒険で識別したことがある巻物に限定される。本書のアイテムデータ(P182参照)で調べても、識別したことのない巻物の名前は書き込むことができないので注意すること。

「スメラギの巻物」は例外。識別していても「はくしの巻物」に書き込めない。

識別状態時の注意点

アイテムを拾うことで識別が可能になるアイテム識別状態は、祝福状態の「めぐすり草」をシレンが飲むことなどで発生する。落ちているアイテムを「ほぞんの壺」に直接入れると、拾うという動作をしたことにはならず、この状態になっている場合でも識別が行なわれないことを覚えておこう。



識別されるのは、移動や「あしもと」コマンドで拾ったアイテムのみ。

ドロボウ編

ドロボウには危険が伴うため、普段は行なう必要はない。しかし、所持ギタンが不足しているときは、以下に紹介する方法を試してみよう。

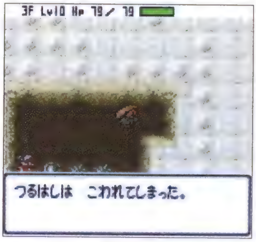
店内に階段を運ぶ

ドロボウを成功させるためには、商品を盗んで階段までたどり着かなければならない。よって、階段を店内まで運べば、危険を犯さず簡単かつ確実に逃げられるわけだ。そのためには、階段を動かせる能力を持つ「はじきコガネ系」の肉を食べ変身するといい。「はじきコガネ系」に変身中はターンの経過でシレンに戻ることはなく、階段と店の距離が離れていても問題なく運べる。このとき注意しなければならないのは、商品を拾ったとき「店主系」が塞ぐ通路から店内に階段を移動させることは不可能で、「つるはし」や「トンネルの杖」など壁を掘れるアイテムで新たに通路を作る必要があるということ。一応「ふきとばしの杖」でも階段を動かすことはできるが、その方法では通路の曲がり角を通過できないため実践的ではないと言える。

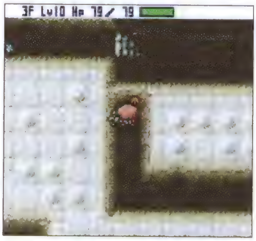
ここから先は階段を押せない。あらかじめ掘った通路を使い店内に運ぼう。

壁を掘って逃げ道を確保

「サトリのつるはし」に加えて「かなしばりの杖」か「せいいきの巻物」があるなら、通路を掘り逃走経路を確保する方法がある。具体的には、店から階段のある部屋までを直接繋ぐように掘り進める。階段がある部屋付近まで掘り進めたら、下の写真のように１マス壁を残しておく。これは逃走中に「ばんけん系」や「とうぞくばん系」に、逃げ道をふさがれないようにするためだ。準備が整ったら店の商品を盗み、あらかじめ掘った通路を階段目指して進もう。当然「店主系」が追いかけてくるから、通路に誘い込み「かなしばりの杖」で動けなくさせるか、「せいいきの巻物」を置いて後顧の憂いを断てばいい。あとは階段のある部屋に追っ手がいない時を見計らって残しておいた壁を掘り、階段へと向かおう。



「つるはし」で掘ってもいいが、壊れる可能性があるためお奨めできない。



できるだけ階段の近くまで通路を掘り、このように1マス壁を残しておこう。

「大部屋の巻物」＋アイテム

「大部屋の巻物」を使い商品を拾うと、「店主系」は階段を塞ぐようになる。「利用アイテム一覧」は、この状態から「店主系」を排除できるアイテムをピックアップしたもの。それを参照してドロボウを成功させよう。外れる可能性のあるアイテムを投げるなら、「かなしばりの杖」を用意しておくように。それがないなら自粛しよう。

アイテムを投げ当てるときは、不測の事態に備え3マスの距離をとるように。

利用アイテム一覧

●こんらん草・みがわりの杖
混乱やにせもの状態にすると「店主系」の行動がランダムになることを利用する。「店主系」が階段から離れるのを待って階段へ移動しよう。ただし、隣接すると「店主系」が攻撃してくる場合があるので注意

●たかとび草
「店主系」をフロア内の別の場所へとワープさせる。出現する場所はランダムで決定されるため確実とはいえない

●とどめの矢
当たれば一撃で「店主系」を倒せる

●バクハツの腕輪・ジバクの巻物
「店主系」を爆発に巻き込み倒す方法。シレンも大ダメージを受けるため、他のモンスターの動きに注意

●ばしょがえの杖
階段上の「店主系」と場所を入れ替える。そのあとの攻撃を受けないよう、「店主系」から3マス以上離れた場所で使えば確実

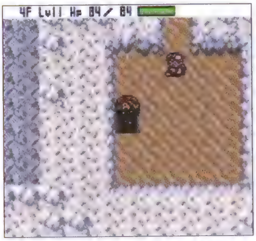
●ふきとばしの矢・ふきとばしの杖
階段から「店主系」を吹き飛ばし、その隙に階段へ移動しよう

●へんげの杖
「店主系」を他のモンスターに変身させ弱体化させる。何のモンスターに変身するかはランダムで確実とはいえない

●モンスターの肉
「へんげの杖」と同じく「店主系」を他のモンスターに変身させ弱体化させる。「マムルの肉」といった弱いモンスターの肉を当てれば容易に倒せる

「落し穴」を作る

「落し穴」はジャハンナムの扉、天下一ワナ道会、奈落の果てに出現し、運良く店内にあれば簡単にドロボウできる。しかし、その可能性は低く運任せだ。そこで「ワナしの腕輪」を装備し「ワナのもと」から「落し穴」を作り出してしまおう。ただし、奈落の果てでは「ワナしの腕輪」が入手できず、この方法は行なえない。



店内に「落し穴」を作り、商品を持って落ちるだけ。単純かつ安全な方法だ。

「いちじしのぎの杖」で階段にワープ

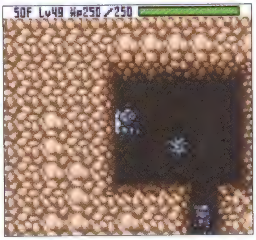
「いちじしのぎの杖」の効果をシレンが受けることによってドロボウする方法を紹介する。まず、シレンを空腹状態にしておこう。これは「いちじしのぎの杖」の効果を受けたとき陥るかなしばり状態を解除するためだ。次に、目的の商品を拾い、魔法を反射する能力を持つ「タイショウどん」か「ホルムデーモン」を店内に出現させよう。それらが自然発生するフロアなら店内に誘い込み、それ以外の場合は「タイショウどんの肉」か「ホルムデーモンの肉」を他のモンスターに投げ当て変身させればいい。最後に、そのモンスターに向かって「いちじしのぎの杖」を振れば、シレンが階段にワープしドロボウ成功となる。このテクニックはドロボウだけでなく、次のフロアに早く進みたいときにも応用できる。

「サトリの盾」を装備すれば、手っ取り早く空腹状態になることが可能。

空腹状態でかなしばりを解除するのがミソ。食料を用意しておくように。

モンスターの肉で逃げる

「パコレプキン系」「しにがみ」「ワルガマゴン」の肉を食べれば変身中壁地形に進入可能になり、逃走を図るのに有効だ。商品を盗んだらそれらのモンスターに変身し、攻撃を受けないよう壁地形を移動して階段を目指そう。「ワルガマゴンの肉」はターンの経過でシレンに戻ることはないが、それ以外の肉は全て50ターンが経過した時点で変身が解除されてしまうため、それまでに階段に移動するように。また、店を出て逃走中なら「エーテルデビル系」に変身する方法もある。他のモンスターに認識されなくなるという利点を活かし逃げよう。ただし、床地形しか移動できないため、多数の追っ手に囲まれると移動すらままならなくなるというリスクを伴う。よって階段が近いときのみ、使用するといい。



階段のある部屋までたどり着いたら、安全を確認したあとシレンに戻ろう。

壁地形を移動中にシレンに戻ると、別の場所にワープしてしまう。

「くうかんいどうの壺」で逃げる

「くうかんいどうの壺」はドロボウのためにあるといっても過言ではなく、2つあれば安全にドロボウできる。一方はあらかじめ階段付近に置いておき、店の商品を盗んだら手持ちのもう一方の「くうかんいどうの壺」に入るだけだ。ただし、「くうかんいどうの壺」が複数置いてあると行き先がランダムになるため注意。

ちなみに、床に置く方の「くうかんいどうの壺」の容量が0でもワープ可能。

ダンジョン攻略

腹が減ってはいくさはできぬ
いきり立ってちゃ
良い案も出ない
まあ落ちついて
おにぎりでもどうだね

一章 導入編

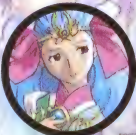
ダンジョン攻略

東西東西
これより語るは三界に　響きし風来人の物語
三度の笠に縞合羽　目元涼しきその名はシレン
語りイタチのコッパと共に　今日もあてなき旅の空
ふとした弾みで灼熱の　砂漠に踏み入り行き倒れ
目覚めた場所は運悪く　鬼も恐れるその名も「魔城」
ここから始まる大冒険　シレンの活躍いかなるや？

はじまり

一
風来人
無慈悲な砂漠の
地に眠る？

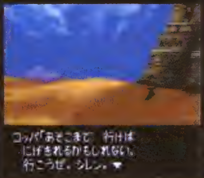
二
目が覚めて
お供はコッパと
鉄鎖



三
美少女の
情けを胸に
いざ脱出！

六
活気ある砂漠の町から冒険開始!

二ノ章へつづく

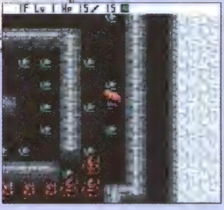


五
逃げ出した砂漠の向こうに見える町

四 魔城内の牢屋

牢屋を脱出したシレンたちは、魔城内部の通路を地上目指して昇っていくことになる。後方からは城内に配備された魔城兵たちが追いかけてくるが、彼らを倒しても経験値は入らない。またアイテムは一切ないので、寄り道せずにひたすら階段を目指そう。3Fから先では、フロアに「ねむりガス」が設置されているが、コッパの助言に従って、斜め移動を駆使すれば楽勝。怖がるあまり操作をミスして、「ねむりガス」を踏まないように注意しよう。1Fの階段を降りれば脱出は成功、舞台はイルパの町へと移る。

「魔城兵系」の攻撃力は低いが、弱さならシレンも同等。「魔城強兵」以上は相手にしないほうが無難。



これでもかと言わんばかりのワナの洪水も、斜め移動なら楽に抜けられる。ただし凡ミスには注意。

途中で力尽きると?

魔城兵たちとムダに戦ったり、「ねむりガス」を連続で踏みつけたりして、1Fの階段にたどり着く前にHPが0になるとシレンは倒れてしまう。その場合は強制的に捕らわれていた牢屋まで戻されることになるが、それ以外のペナルティは一切ない。心配せずに再挑戦しよう。

牢屋の壁にたたきつけられるシレンとコッパ。最初からこの腕力で攻撃されたら勝ち目はなかった?

砂漠の町イルパ

魔城から逃げてきたシレンがたどり着いたイルパの町は、冒険するうえでの拠点として重要な役割を担っている。役に立つ様々な施設が存在しているので、今後のダンジョン探索に利用していこう。

砂漠の町イルパは魔城の城下町として、あるいは砂漠を旅する者のオアシスとして利用されている場所。東洋風の建物が建ち並ぶ町には、風来人を始めとする旅人たちの役に立つ施設が置かれている。各施設等の役割については次のページから紹介していくので、下のマップを参考にそれぞれの場所を覚えておいてもらいたい。

風来人との付き合いが多いせいか、住民たちはみな物知り。冒険に関するヒントを教えてくれることもあるので、一度は話し掛けよう。

砂漠の町イルパ　全体マップ

施設

1 ものみ台
2 人形屋
3 風来救助隊
4 おはらいオババの家
5 リヒピシの家
6 ヌワンコの家
7 倉庫
8 料理屋トンファン
9 万屋
10 訓練所

ダンジョン入り口

11 ワナ道
12 町の出入り口

仲間

13 お竜
14 マーモ

町内部解説

❶ ものみ台

町の出入り口とは反対側に、砂漠を見渡せるものみ台がある。遠くに魔城を望める眺めのいい場所だが、施設としては機能していない。ただし時折人がいることもあるので、何かイベントが終了するたびに訪れてみるといいだろう。

ここはストーリーに関する重要イベントが多く発生する。この場所から魔城が見え、イベントが起こるたびにその姿を目にすることができる。

❷ 人形屋

戦闘用の自動人形を貸してくれるお店。人形は500ギタン払えば借りることができ、仲間としてダンジョンへ同行させることができる。この人形を壊さずに地上まで持ち帰ると、パワーアップしてくれるので利用しよう(P23参照)。

口調が独特なオハギとキナコが作り上げた人形は、見た目の割に高性能。ただし最強までパワーアップさせるにはかなり手間がかかる。

❸ 風来救助隊

道半ばに倒れた風来人を救う団体。別のカセットで倒れた風来人を助けたい場合はカウンターのグッドに話し掛け、通信ケーブルでゲームボーイ同士を接続するか、「SOSのじゅもん」を入力し救出ダンジョンをプレイしよう。そこで倒れた相手を見つけ、話し掛ければ救助成功だ。その後「ふっかつデータ」または「ふっかつのじゅもん」を倒れた相手に送り、入力すると復活完了となる。このとき助けた側はごほうびアイテムをもらえるが、その希少度には差があり、下図の上に挙げたダンジョンほど、また深い階層で救出するほど希少なアイテムがもらえるようだ。具体例については右の一覧を参照のこと。

復活した相手からもらった「おれいのじゅもん」は、忘れずハト係に伝えよう。こうして得た称号は「冒険のりれき」で確認できる。

ダンジョンとごほうびアイテムの希少度関係図

奈落の果て
▲
鍛冶屋のかまど
▲
トンファンの穴、天下一ワナ道会
▲
古代遺跡、魔城東小天守、魔城大天守閣、ジャハンナムの扉

ごほうびアイテム一例

ジャハンナムの扉

階層	ごほうびアイテム	追加機能
20	カタナ	斬空剣、妖光のヤリ

トンファンの穴

階層	ごほうびアイテム	追加機能
20	ブフーの包丁	三日月刀、妖光のヤリ
50	鉄甲の盾	バトルカウンター、プリズムの盾

天下一ワナ道会

階層	ごほうびアイテム	追加機能
20	ワナしの腕輪	ハラヘラズの腕輪
50	ハラモチの盾	サトリの盾、見切りの盾

鍛冶屋のかまど

階層	ごほうびアイテム	追加機能
20	百鬼の剣	1ツ目ゴロシ、回復の剣
50	地雷ナバリの盾	祝福付き、合成回数8回
98	木甲の盾	見切りの盾、やまびこの盾、プリズムの盾

奈落の果て

階層	ごほうびアイテム	追加機能
20	じょうぶつのカマ	斬空剣、メッキ付き
50	つうかの腕輪	「こうげきをよけやすいがもえる」能力
98	風魔刀	「3方向こうげきできる」能力

④ おはらいオババの家

イルパの町一番の長老でもある、おはらいオババが住んでいる家。物知りのオババは、魔城やイルパの町を含めた、この広大な砂漠に伝わる様々な伝説を知っているらしい。その膨大な知識が、シレンの冒険の役に立つことも多いだろう。オババが外出している間は、娘のシズと孫娘のキコが家の中を守っているようだ。

オババは直接シレンの役に立つようなことをしてくれるわけではないが、ストーリーを読み解くために必要となる重要な知識を伝えてくれる。

⑤ リヒピシの家

普通の民家の中に、町の守り神と呼ばれるビッグモアイ様が置かれている。このビッグモアイ様に話し掛け、おまじないを入力すると様々なアイテムが手に入る。おまじないは家主であるリヒピシに話し掛けると教えてくれるが、彼は何度も居場所を変えるので、イベントが進むたびに町の中を探してみよう。この他にもおまじないを得る手段は存在する。リヒピシから教えてもらえるものも含め、以下にその一部を紹介しよう。

おまじないは冒険の助けになる。同じおまじないの連続入力はできない。すべてのおまじないを入力すると、再入力できるようになる。

おまじない表（一部）

おまじない	入手アイテム	おまじない	入手アイテム	おまじない	入手アイテム	おまじない	入手アイテム
うふかわ	ガマラの盾	すぎくぶ	バトルカウンター	てげむぬ	スパークソード	ままいす	からぶりの杖(4)
おぞそお	合成の壺(3)	ずたんげ	からぶりの杖(4)	てざじて	風魔の盾	もふはそ	1000ギタン
がほあじ	妖光のヤリ	ぜぼをさ	つうかの腕輪	どずどす	いかくちょうのたね	ゆがぞそ	おはらいの巻物
がろがぬ	せいいきの巻物	だにりろ	つかいすての剣	どとみぶ	ちゅうチンタラの肉	らぬめせ	きょだいなおにぎり
ぎえでさ	地のめぐみの巻物	たりすね	重装の盾	ばでぜく	じょうぶつのカマ	らやれて	トドの盾
きはきよ	ドレインバスター	つべゆわ	ちからの腕輪	ひぶしむ	ふういんの杖(4)	るどのぐ	メッキの巻物
きめかべ	ふっかつ草	ておゆあ	とくせいおにぎり	まじない	しあわせ草	をじをも	デブーチョの肉
くろらと	つるはし	でげへへ	ころばぬ先の杖(0)	ほよけた	へんげの壺(3)	んつどだ	たいちょうアリの肉

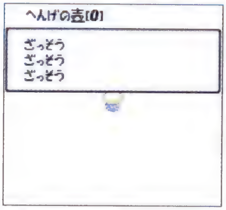
⑥ ヌワンコの家

広い土間と、部屋の奥に飾られた立派な掛け軸が印象的な家。序盤は何も起きないが、天下一ワナ道会終了後に発生するイベントで、掛け軸の裏に不思議のダンジョンが発見される。以後は壺の洞窟（P108参照）として入れるので、場所を覚えておこう。また壺の洞窟のイベント終了後は、ガイバラとサルヤマが入り浸るようになる。

我が家のように振る舞うガイバラに、ヌワンコもあきらめ口調。シレンも無神経に洞窟を訪ねるわけだから、人のことは言えないが。

⑦ 倉庫

クメとカメが管理する倉庫。ダンジョンから持ち帰ったアイテムを、クメに預けられる100個と、板の間に直接置ける20個の、合計120個まで保管できる。板の間以外の場所に投げ落とそうとすると、アイテムが消えるので注意。また壺を預けると中身がなくなってしまう。忘れず出しておこう。他に不要品の処分もしてくれる。



倉庫内で「へんげの壺」を利用しようとすると、変化後のアイテムがすべて「ざっそう」になってしまう。アイテムのムダなので注意。

⑧ 料理屋トンファン

イルパの町の住民を中心に、シレンたち風来人が集う町一番の大食堂。シレンがダンジョンから帰還したり、力尽きた後はここの2階から再スタートする。イベントが進んでいくと1階にトンファンの穴(P90参照)への入り口が開き、店内にはペケジとンフーが待機するようになる。客が多いので彼らの姿を見失わないように。

ウェイトレスのサチは、元気で優しい店の看板娘。魔城に挑むシレンたちの身を心配し、「やく草」を手渡してくれることも。

⑨ 万屋

広い店内に鍛冶屋、道具屋、銀行が入っている便利な施設。冒険前に行なっておくアイテム関係の準備は、倉庫とこの万屋でほとんど済ませられる。ダンジョンの探索へ行く時や、帰還後のアイテム整理などに利用したい。2階は小部屋があるだけだが、ストーリーが進むとマーモの仲間イベントが発生する。また特定の条件を満たすと(P62参照)鍛冶屋でイベントが起き、鍛冶屋のかまど(P114参照)へ続く入り口が開く。

◆鍛冶屋

剣と盾、腕輪などに関する依頼を引き受けてくれる。特に剣を鍛えてもらうと修正値が1、運が良ければ3アップするためかなりお得だ。ただし一度鍛えるとダンジョンに入り直すまでは鍛えてくれなくなる。またアイテムから能力を取るよう依頼しても、能力によっては外せないものがある(P48参照)ので注意。

鍛冶屋への依頼

依頼内容	値段(G)
剣を鍛える	1500
ヒビの入った腕輪を修理する	500
合成したアイテムから能力を取る	1000

◆道具屋

アイテムを売買してくれる店。持ち込みができるダンジョンへ挑む前に寄れば、アイテム運に悩まされることも少なくなるだろう。また「妖光のヤリ」は拾える機会が少ないが、ここでなら確実に手に入る。なお売り物はすべて1つずつしか用意されていない。追加で欲しければ一度ダンジョンへ入ると再入荷している。

商品一覧

アイテム名	値段(G)	アイテム名	値段(G)
青銅の太刀	500	おとぎり草	200
鉄甲の盾	1200	どくけし草	550
ちからの腕輪	1200	めぐすり草	50
きょだいなおにぎり	200	たかとび草	100
おはらいの巻物	100	妖光のヤリ	15000

◆銀行

シレンが持っているギタンを、手数料タダで預かってくれる。カウンターがとても小さいのに反して金庫は非常に大きいらしく、約10億ギタンまで預金することが可能だ。ただし一度に引き出せるのは約100万ギタンまで。残念なことに利子はつかない。

⑩ 訓練所

戦闘に関する訓練が行なえる施設が揃っている場所。前もってここでレベルを上げたり、アイテムを稼いでからダンジョンへ挑めば、探索も楽に進められるだろう。ただしダンジョンによっては、入るとレベルを１に戻されたり、アイテムが持ち込めないことがある。各ダンジョンに関するデータを確認してから利用すること。

特訓ダンジョンには、アイテム集め目的で挑戦すると便利。目的のアイテムを短時間で確実に手に入れたければ、積極的に利用しよう。

◆訓練

床から顔を出すモグラたちを、叩いて壊すと経験値が入る。50ターン以内にどれだけのモグラたちを破壊できるかが勝負だ。最初の１回は無料でできるが、連続で挑戦する場合は料金がかかるので注意。５回訓練すると、ダンジョンに挑むまで訓練はできなくなる。

コツは斜め移動で最短コースを動くこと。低レベルのうちは経験値の高い「アオもぐら」に固執せず、手近な「もぐら」を確実に壊そう。

訓練料金表

訓練回数	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
値段（G）	0	200	400	600	800

もぐらの能力

名称	HP	防御力	経験値
もぐら	8	1	5
アオもぐら	18	1	40

◆特訓ダンジョン

入った経験のあるダンジョンに似せた、特訓ダンジョンに挑戦できる。途中で力尽きても「前と同じ」を選ぶことで、前回とまったく同じパターンのダンジョンに再挑戦できるので練習になる。同じパスワードを使って、他のユーザーと実力を量り合うこともできる。また、パスワードを聞いておけば、いつでも以前と同じところに挑戦できるので、アイテム集めにも有効だ。

特訓達成で、ダンジョンと階層に応じたアイテムがもらえる。中には貴重品がもらえる特訓もあるので、下の表を参考に挑戦してみよう。

特訓達成時の獲得アイテム

ダンジョン名	特訓階層	達成アイテム名
古代遺跡	5F～8F	おとぎり草
魔城東小天守	5F～9F	おとぎり草
	10F～13F	しんくうぎりの巻物
魔城大天守閣	5F～9F	しんくうぎりの巻物
	10F～14F	ふっかつ草
	15F～18F	てんしのたね
ジャハンナムの扉	5F～14F	ふっかつ草
	15F～22F	てんしのたね
トンファンの穴	5F～9F	ふっかつ草
	10F～39F	てんしのたね
	40F～99F	回復の剣

ダンジョン名	特訓階層	達成アイテム名
天下一ワナ道会	5F～9F	ふっかつ草
	10F～39F	てんしのたね
	40F～99F	回復の剣
壺の洞窟	5F～9F	しんくうぎりの巻物
	10F～29F	てんしのたね
	30F～99F	回復の剣
鍛冶屋のかまど	5F～9F	ふっかつ草
	10F～29F	てんしのたね
	30F～99F	回復の剣
奈落の果て	5F～9F	ふっかつ草
	10F～14F	てんしのたね
	15F～29F	ねだやしの巻物
	30F～99F	回復の剣

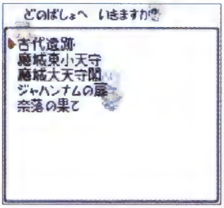
⑪ ワナ道

風来救助隊前の広場にそびえる石柱の下には、不思議のダンジョンへの入り口が隠されている。ここが開くのは、トンファンの穴でのイベントが終了した後。天下一ワナ道会(P98参照)の舞台となるので覚えておこう。大会終了後は周囲から人がいなくなるが、ワナ道自体は開いたままなので自由に入ることができる。

イルパの町では、何かめでたいことがあるたびに天下一ワナ道会が開催されているらしい。1位の記録を塗り替えることができるか?

⑫ 町の出入り口

砂やモンスターの侵入を防ぐため壁に囲まれているが、その壁が開いているのはここだけ。シレンが魔城から逃げてきた時に使ったこの出入り口が、そのまま不思議のダンジョンへの入り口となる。古代遺跡(P76参照)、魔城東小天守(P78参照)、魔城大天守閣(P80参照)、ジャハンナムの扉(P84参照)など、魔城方面へはこの出入り口から出発しよう。また最終ダンジョンである奈落の果て(P122参照)へも、砂漠にある関係上ここから向かうことになる。



この先には過酷なダンジョンが待つ。ただし魔城の正面に対して反対側に位置するためか、警備兵などはいないので出入りは自由。

⑬ お竜

頼りになる仲間、お竜は出入り口に近いこの場所に立ってシレンを待っている。魔城の事件が解決するまでは様々な場所で見かけることになるが、その後は必ずここにいるので同行を頼む際は声をかけよう。特技の目つぶしが戦闘時に役立つので、魔城方面へ向かう場合、一緒に行くとかなり探索が楽になるはずだ。

お竜を連れて行けば、厳しい探索行も華やいだ気分に? HPや攻撃力はさほど高くないが、目つぶしの強力な効果は戦いの役に立つ。

⑭ マーモ

動くタンスのマーモはアイテムを持てる能力ゆえか、倉庫前でシレンが呼びに来るのを待っている。鍛冶屋2階での仲間イベントが終了した後は、この場所で同行を頼むといい。戦闘能力はないがアイテムを収納できるマーモは、モンスターが弱い魔城方面への同行者に向いている。アイテム集めが目的ならぜひ連れていこう。

シレンの装備が強力だと、マーモが危険にさらされる恐れも少なくなる。安全さえ確保できれば、その能力を十分発揮してくれるはずだ。

二章 魔城編

砂漠の町で旧友と　出会ったシレンを巻き込む事件
正体不明の邪神像　広がり続ける砂の海
秘密握るは奸臣ザガンと　魔城を統べる領主の二人
悲しみ嘆くはアテカ姫　澄んだ瞳も涙に曇る
やがて始まる大異変　あふれうごめく砂漠を前に
立ちはだかるはお竜にペケジ　そして我らがシレンの姿
邪悪な神の野望をば　見事砕いてみせられようか?

はじまり

一 古代遺跡

→P76

イルパの町でペケジと再会したシレンは、財宝が眠るという魔城の地下遺跡に挑戦する。遺跡奥にある閉ざされた部屋に安置されていた、邪神像が秘めた力とは何なのか?

二

邪神像
奪いし男の
目的は?

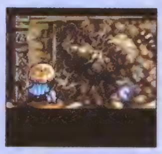
三

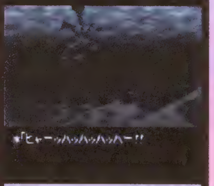
急速に
広がる砂漠に
魔城の影

三ノ章へつづく

九 ジャハンナムの扉 →P84

キュラスは邪神の眠るジャハンナムの扉へと姿を消し、イルパの町を砂人間が襲う。この事態を治められるのはシレンだけだ。全力でキュラスを倒し、邪神復活を阻止せよ!





七 暗黒面に堕ちた領主の底力

八 領主操る悪魔キュラスの野望実る

六 魔城大天守閣 →P80

アテカ姫を助けて欲しい、とお竜に頼まれたシレンは、儀式の晩に領主のいる魔城大天守閣へと挑む。満月の晩に行われるという儀式の目的は? そしてアテカ姫の運命は?

四 魔城東小天守 →P78

邪神像を奪った男が、領主の家来ザガンだと知ったシレンは、魔城の東小天守へ向かう。ザガン撃退後、領主に追いつめられたシレンを救ったのは、なんとお竜だった。

五 懐かしき友の願いに心揺れ

古代遺跡

今作で最初に挑戦することになる不思議のダンジョンが、この古代遺跡。階層が浅く、難易度も低い初心者用ダンジョンなので、腕試しのつもりで挑みたい。

初期目標階層	9階
最深階層	9階
アイテム持ち込み	20個まで
ギタン持ち込み	可能
仲間の同行	1人まで
事前の訓練	可能
店の出現	なし

古代遺跡／ダンジョン解説

冒険の基本を身につけよう

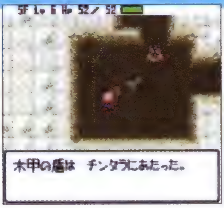
魔城内の牢屋では地形や出現モンスターが決まっていたが、この古代遺跡からはそういった要素がプレイするたびに変化する。とはいえ出現アイテムの種類は少なく、モンスターも弱い連中ばかり。クリアするのは簡単なので、この機会に冒険のセオリーを身につけておこう。ポイントの1つ目はアイテムを効果的に使うこと。剣や盾などの装備アイテムは拾ったら身につけ、草や巻物は拾った時の説明を確認してムダ使いしないよう心掛けよう。2つ目はモンスターとの乱戦を避けること。出現モンスターが弱くても、同時に複数から攻撃されると危険。部屋の入り口や通路を利用して1対1で戦おう。この2点に注意すれば苦労せず突破できるはずだ。

部屋で目覚めているモンスターを見かけたら、入り口で待ち伏せて攻撃。後方からモンスターがこない限り確実に1対1で戦える。

「こんぼう」と「木甲の盾」を装備すると共鳴し、それぞれの強さが3上がる。他の剣や盾は、この強さを上回る場合にだけ装備しよう。

余った装備の利用法

古代遺跡では剣や盾が多く拾えるが、逆に持て余しがちになる。こうした余剰装備のうち、修正値がついているものは持ち帰って合成の素材にするといい。修正値がないものはモンスターに投げつけよう。ダメージは期待できないが、モンスターをおびき出すなどの用途に使える。



以降のダンジョンで出現する矢の代わりになる。草や巻物など、もっと便利なアイテムを多く拾ったら、そちらを優先して持つように。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
こんぼう	○	×	○	×
青銅の太刀	○	×	○	×
百鬼の剣	○	×	○	×

盾

アイテム名	床	店	落	変
鉄甲の盾	○	×	○	×
木甲の盾	○	×	○	×

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
ちからの腕輪	○	×	○	×

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
おにぎり	○	×	○	×

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
命の草	○	×	○	×
おとぎり草	○	×	○	×
こんらん草	○	×	○	×
ざっそう	×	×	×	○
すばやさ草	○	×	○	×
ドラゴン草	○	×	○	×
ふっかつ草	○	×	○	×
やく草	○	×	○	×

巻物

アイテム名	床	店	落	変
しんくうぎりの巻物	○	×	○	×
バクスイの巻物	○	×	○	×
もちかえりの巻物	○	×	○	×

表内略号
床＝フロアに落ちている
店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす
変＝へんげの壷で出現する
※矢、杖、壷は出現しない

出現ワナ一覧

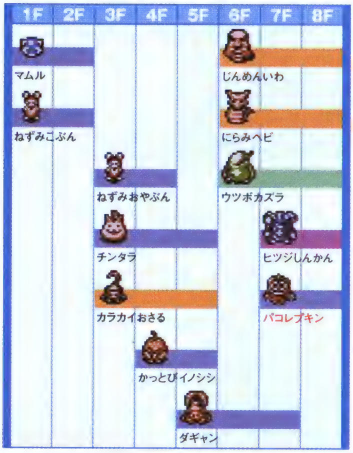
1～8F	バネ

※左記の一覧にあるワナの表記順は、「ワナしの腕輪」が出現、または持ち込めるダンジョンの場合、ワナを改造した際のローテーション順を示す。また「ワナしの腕輪」を利用できないダンジョンの場合は、出現するワナの種類を50音順に並べてある。以降も同様。

出現モンスター 分布チャート

帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

直接攻撃が得意
シレンの助けになる
特殊能力が得意
特筆事項なし



ダンジョン攻略

魔城東小天守

アイテムやモンスターの種類など、ダンジョンの構成要素が多彩になっている。最深階層では初のボス戦が待っているので、それを見越して冒険しよう。

初期目標階層	13階
最深階層	13階
アイテム持ち込み	20個まで
ギタン持ち込み	可能
仲間の同行	1人まで
事前の訓練	可能
店の出現	あり

魔城東小天守／ダンジョン解説

草と巻物を活用しよう

魔城東小天守は古代遺跡がやや複雑になった程度のダンジョンで、注意すべき点もあまり変わらない。引き続きダンジョン探索のセオリーを身に付けるつもりで、アイテムの活用と乱戦防止に気を配ろう。探索時のポイントとして、種類が増えた草と巻物を積極的に利用していきたい。どちらにもシレンの能力を高めるものが増えているので、最深階層でのザガン戦のため、できるだけ多く集めてシレンをパワーアップさせよう。出現モンスターの中では、間接攻撃を使う者に注意が必要。入手できる矢と杖が戦闘向きでなく、シレンの間接攻撃はほとんどあてにならない。部屋内で見かけたら、モンスターに接近しやすい通路まで誘導して戦うといい。

店も初登場。強力なアイテムを扱っていることが多いので、見つけたら利用しよう。ギタンがなければ余ったアイテムを売り払うこと。

間接攻撃を使うモンスターは、他のモンスターを倒してレベルアップしてしまうことがある。こうなると苦しいのでその前に倒そう。

対ザガン戦

最上階では正体を現わしたザガンと戦闘になる。炎をまとったザガンには、アイテムを投げ当てても燃やされてしまい効果が出ない。幸い巻物は効くので、あらかじめ用意しておこう。「せいいきの巻物」があれば万全だが、「パワーアップの巻物」とよい装備があれば有利に戦える。

「ドラゴン草」の炎も無効化される。巻物がない場合は、ここまで上げてきたレベルの高さと装備品の強さ、そして回復アイテムが頼り。

出現アイテム一覧

剣				
アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの斧	○	×	○	×
カタナ	○	○	○	×
木づち	×	○	×	×
こんぼう	○	×	○	×
青銅の太刀	○	×	○	×
1ツ目ゴロシ	×	○	×	×
百鬼の剣	×	○	×	×

盾				
アイテム名	床	店	落	変
地雷ナバリの盾	×	○	×	×
青銅甲の盾	○	○	○	×
鉄甲の盾	×	○	×	×
バトルカウンター	○	×	○	×
百鬼の盾	○	○	○	×
木甲の盾	○	×	○	×

腕輪				
アイテム名	床	店	落	変
回復の腕輪	○	○	○	×
ちからの腕輪	○	×	○	×
とうしの腕輪	○	×	○	×
ハラヘラズの腕輪	○	○	○	×
んふうの腕輪	?	?	?	?

矢				
アイテム名	床	店	落	変
カランバの矢	?	?	?	?

おにぎり				
アイテム名	床	店	落	変
大きいおにぎり	○	×	○	×
おにぎり	○	×	○	×

草・たね				
アイテム名	床	店	落	変
命の草	○	○	○	×
おとぎり草	○	○	○	×
こんらん草	○	×	○	×
ざっそう	×	×	×	○
たかとび草	○	×	○	×
ちからの草	○	×	○	×
どくけし草	○	×	○	×
どく草	○	×	○	×
ドラゴン草	○	○	○	×
ふっかつ草	○	×	○	×
やく草	○	×	○	×
めぐすり草	○	○	○	×

巻物				
アイテム名	床	店	落	変
あかりの巻物	○	×	○	×
こんらんの巻物	○	×	○	×
しんくうぎりの巻物	○	×	○	×
スメラギの巻物	?	?	?	?
せいいきの巻物	○	×	○	×
地のめぐみの巻物	○	×	○	×
天のめぐみの巻物	○	×	○	×
バクスイの巻物	○	×	○	×
パワーアップの巻物	○	×	○	×
もちかえりの巻物	×	×	○	×
ワナけしの巻物	○	×	○	×

杖				
アイテム名	床	店	落	変
テンジンの杖	?	?	?	?

壷				
アイテム名	床	店	落	変
回復の壷	○	○	○	×
ほぞんの壷	○	○	○	×

表内略号　床＝フロアに落ちている　店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす　変＝へんげの壷で出現する

出現ワナと改造ローテーション一覧

1F～6F
かいてんばん
ころび石
バネ
まるたのワナ

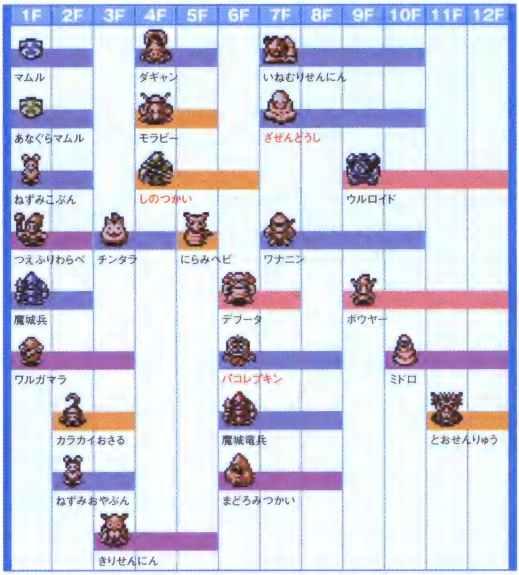
6F～8F
かいてんばん
ねむりガス
どんそくのワナ
バネ
ハラヘリのワナ
そうびはずし

9F～13F
かいてんばん
ねむりガス
どんそくのワナ
バネ
木の矢のワナ
そうびはずし

出現モンスター 分布チャート

帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

直接攻撃が得意　間接攻撃が得意
特殊能力が得意　特筆事項なし



ダンジョン攻略

魔城大天守閣

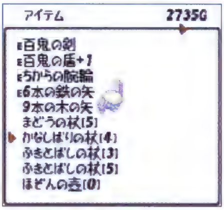
全カテゴリーのアイテムが出現するため、それぞれの特性を覚えるのに最適。より深いダンジョンへと挑戦する時に備えて、この機会に理解しておきたい。

初期目標階層	19階
最深階層	19階
アイテム持ち込み	20個まで
ギタン持ち込み	可能
仲間の同行	1人まで
事前の訓練	可能
店の出現	あり

魔城大天守閣／ダンジョン解説

便利に使える矢と杖

この魔城大天守閣で出現する矢と杖は、魔城東小天守で出現するものとは異なり、戦闘などでもしっかりと効果を発揮する。そこでここでは、これら矢と杖の利用法を重点的に身につけていくといい。特に矢は装備すると間接攻撃が可能になるので、接近される前にモンスターのHPを減らすことができ、受けるダメージを軽減できる。また杖はモンスター1体にしか効かないものの、使う状況によっては絶大な効果をもたらす。どちらもムダ使いせず利用したい。他には初登場となる「合成の壺」が重要。運良く手に入れられたら、盾優先で装備を合成、強化しよう。防御力の高い盾を合成できれば、より強力になったモンスターとの戦いも有利に進められる。



矢と杖は使える回数が多いにも関わらず、所持アイテム欄を圧迫しない点も強み。似た効果のアイテムを持つなら矢と杖の方を優先。

特殊な能力を持つモンスターとの戦闘は一筋縄ではいかない。接近して特技を使ってくる相手は、離れて矢を撃ち弱らせてから倒そう。

対領主戦

天守閣で戦う領主は、特殊能力を持たない代わりパラメータが高い。特に攻撃力に優れているので、挑む際は防御や回復面に気を配ること。ザガンとは違いアイテムを投げ当てても効果がある。接近戦になる前に、利用可能なアイテムはすべて投げ当ててしまうといいだろう。

矢を持っているなら接近直前まで撃ち込み、隣接したところで「ふきとばしの杖」を使う。使用回数によってはこれだけでも勝てる。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの斧	×	○	×	×
カタナ	○	○	○	×
木づち	○	×	○	×
こんぼう	○	×	○	×
じょうぶつのカマ	○	○	○	×
スパークソード	○	○	○	×
青銅の太刀	○	×	○	×
ひだまりの剣	?	?	?	?
1ツ目ゴロシ	×	○	×	×
百鬼の剣	×	○	×	×
風魔刀	○	×	○	×

盾

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの盾	○	○	○	×
けしんの盾	?	?	?	?
青銅甲の盾	○	×	○	×
鉄甲の盾	○	○	○	×
バトルカウンター	○	○	○	×
百鬼の盾	○	○	○	×
木甲の盾	○	×	○	×

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
回復の腕輪	○	○	○	×
ちからの腕輪	○	○	○	×
とうしの腕輪	○	○	○	×
ハラヘラズの腕輪	○	○	○	×
よくみえの腕輪	×	○	×	×

矢

アイテム名	床	店	落	変
木の矢	○	×	○	×
鉄の矢	○	○	○	×

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
大きいおにぎり	○	○	○	×
おにぎり	○	×	○	×
ブフーのおにぎり	?	?	?	?

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
命の草	○	×	○	×
おとぎり草	○	○	○	×
こんらん草	○	○	○	×
ざっそう	×	×	×	○
すいみん草	○	○	○	×
すばやさ草	○	○	○	×
たかとび草	○	×	○	×
ちからの草	○	×	○	×
どくけし草	○	○	○	×
どく草	○	○	○	×
ドラゴン草	○	×	○	×
ふっかつ草	○	○	○	×
めぐすり草	×	○	×	×
やく草	○	×	○	×
ランザンの草	?	?	?	?

巻物

アイテム名	床	店	落	変
おはらいの巻物	○	○	○	×
こんらんの巻物	○	×	○	×
しんくうぎりの巻物	○	○	○	×
せいいきの巻物	○	○	○	×
ゾワゾワの巻物	○	×	○	×
ひきよせの巻物	○	×	○	×
もちかえりの巻物	×	×	○	×
ワナけしの巻物	○	○	○	×

杖

アイテム名	床	店	落	変
かなしばりの杖	○	○	○	×
せんこうだんの杖	○	○	○	×
ばしょがえの杖	○	○	○	×
ふきとばしの杖	○	○	○	×
まどうの杖	○	×	○	×
みがわりの杖	○	○	○	×

壺

アイテム名	床	店	落	変
回復の壺	○	○	○	×
ギメンシャの壺	?	?	?	?
合成の壺	○	○	○	×
しゅくふくの壺	×	○	×	×
ほぞんの壺	○	○	○	×

表内略号
床＝フロアに落ちている
店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす
変＝へんげの壺で出現する

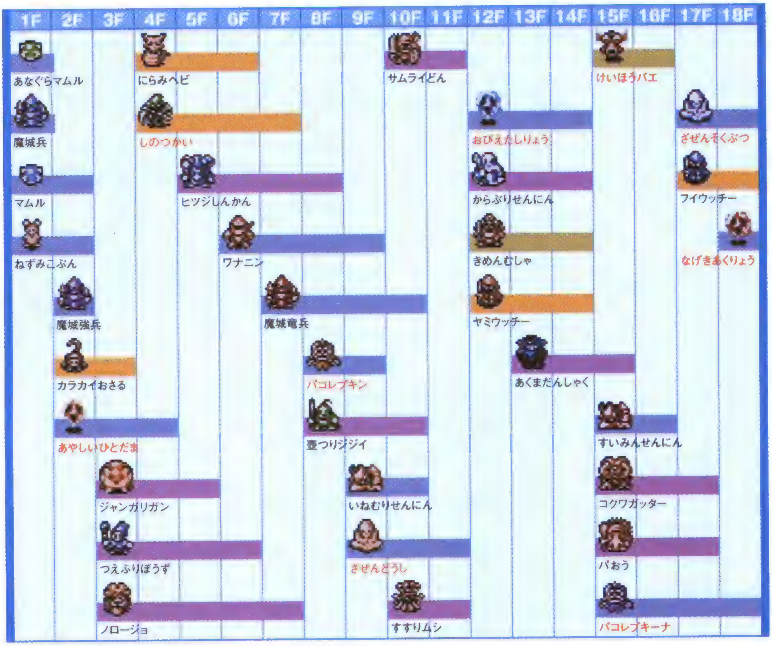
出現ワナと改造ローテーション一覧

1F～5F	6F～11F	12F～19F
かいてんばん	かいてんばん	かいてんばん
ころび石	バネ	ねむりガス
ハラヘリのワナ	けいほうそうち	どんそくのワナ
そうびはずし	ノロイバサミ	バネ
	さびワナ	けいほうそうち
	どく矢のワナ	ノロイバサミ
	そうびはずし	どく矢のワナ
		そうびはずし

出現モンスター　分布チャート

帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

- 直接攻撃が得意
- 他のモンスターをサポートする
- 特殊能力が得意
- 特筆事項なし



アイテムの識別方法について

探索中に入手できるアイテムには正体がわからないものがある。例えば剣は種類以外が不明な状態で発見されるため、修正値や祝福、呪いなどの状態は見ただけでは判別できない。こうした未識別アイテムは、魔城大天守閣までは剣と盾にしかないが、この後挑むジャハンナムの扉ではさらに杖と壺が未識別状態になって出現する。剣や盾の場合、状態は不明でも種類だけは名前でわかるし、装備すれば識別できるが、杖と壺はそうはいかない。そこで未識別アイテムを識別するテクニックが必要になる。最も簡単なのは「しきべつの巻物」などのアイテムを利用する方法。これは確実だが、肝心の識別用アイテムがなければ実行できないのが難点だ。２つ目はアイテムを使用した際に発生する現象から判別する方法。右表にジャハンナムの扉で手に入る杖と壺に関してのやり方をまとめたので、参考にしてもらいたい。３つ目は店の売買価格で見分ける方法。運よく店を見つけたら、データ集を参考に正体を見極めてみよう。

祝福された「めぐすり草」を飲むと、アイテムを拾い直すだけで識別することが可能。

現象から判別すると当然使用回数が減ってしまうが、識別用アイテムの節約にはなる。

杖の識別方法

レベル２以上の魔法が効くモンスターに杖を振る

発生した現象	杖の正体
何も変化が起きなかった	いたみわけの杖
モンスターが階段の上へワープしてかなしばり状態になった	いちじしのぎの杖
モンスターがかなしばり状態になった	かなしばりの杖
モンスターがからぶり状態になった	からぶりの杖
魔法弾がモンスターと壁を突き抜けた	せんこうだんの杖
シレンがモンスターの横へ移動した	とびつきの杖
シレンとモンスターの位置が入れ替わった	ばしょがえの杖
モンスターが封印状態になった	ふういんの杖
モンスターを吹き飛ばして５ダメージを与えた	ふきとばしの杖
モンスターのレベルが下がった	ふこうの杖
別のモンスターに変化した	へんげの杖
混乱状態の発生、睡眠状態の発生、行動速度の低下、フロア内のどこかへワープという４種類の効果のいずれかが発生した	まどうの杖
モンスターがにせもの状態になった	みがわりの杖

壺の識別方法

STEP1:識別状態と外見から判断する

発生した現象	壺の正体
識別された状態で入手できる	水がめ

STEP2:未識別の剣を壺に入れる

発生した現象	壺の正体
剣が消えた(シレンのHPが回復した)	回復の壺
何も変化が起きない	合成の壺
中に入れた剣が識別された	しきべつの壺
中に入れた剣が祝福状態になった	しゅくふくの壺
中に入れた剣が別のアイテムに変化した	へんげの壺
カーソルが出て「だす」コマンドがある	ほぞんの壺

ジャハンナムの扉

出現アイテムやモンスター、階層まで含め、魔城編では最大級のボリュームを誇るダンジョン。最深階層で戦う2体のボスを倒すには相応の実力が必要だ。

初期目標階層	23階
最深階層	23階
アイテム持ち込み	20個まで
ギタン持ち込み	可能
仲間の同行	1人まで
事前の訓練	可能
店の出現	あり

ジャハンナムの扉／ダンジョン解説

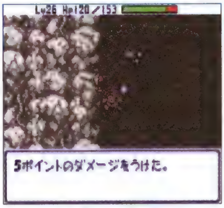
未識別アイテムの壁

このダンジョンの杖と壺は、ほとんどが未識別状態で落ちている。スムーズな探索のためには、こうした未識別アイテムを早めに識別することが大切。P83を参考に識別しよう。ただし強力なモンスターも多数出現するので、あくまで安全が確保できている時に行なうこと。

売買価格も識別の参考になる。またここに出現する店では、他にはない希少なアイテムを扱っていることがある。ぜひ手に入れておきたい。

対キュラス戦・対邪神戦

最深部ではまずキュラスと戦闘になる。キュラスに対しては矢や草などアイテムの投げ当てが一切効かない。そのうえ巻物や杖などによる魔法効果も打ち消される。「すばやさ草」など、シレン自身が使う草と装備を頼りに、HPを回復しつつ地道に戦うしかない。キュラス撃退後は復活間近の邪神と戦うことになる。邪神の身体は10のパーツに分かれており、中央のパーツ以外は破壊から37ターン経過で再生する。すべてのパーツが再生してしまう前に、弱点の中央パーツを破壊しよう。パーツを破壊するたび、その場所に「やみかむろ」か「ようまかむろ」が出現する。彼らに大ダメージを与えられる「じょうぶつのカマ」の能力が剣に付いていると便利だ。



キュラスは時折吹き飛ばし攻撃を使うが、壁を背にして戦えば問題ない。あまり気にせず、「すばやさ草」で行動速度を高め反撃を。

中央パーツは破壊時に出現するモンスターが少なく戦いやすい。左右の腕部分は無視して、正面から真っ直ぐ中心部分へ切り込もう。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの斧	○	×	○	○
カタナ	○	×	○	○
木づち	○	×	○	○
剛剣マンジカブラ	×	×	×	○
こんぼう	○	×	○	○
斬空剣	×	○	×	○
じょうぶつのカマ	×	○	×	×
スパークソード	×	○	×	○
青銅の太刀	○	×	○	○
たましいのカマ	×	×	×	○
つるはし	○	×	○	○
どうたぬき	×	×	×	○
ドラゴンキラー	×	○	×	×
百鬼の剣	○	○	○	○
三日月刀	×	○	×	×
妖光のヤリ	×	○	×	×

盾

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの盾	○	×	○	○
ガマラの盾	×	○	×	×
しあわせの盾	×	○	×	×
地雷ナバリの盾	○	○	○	○
青銅甲の盾	○	×	○	○
装甲カブラサライ	×	×	×	○
鉄甲の盾	○	×	○	○
トドの盾	×	○	×	×
ドラゴンシールド	×	○	×	○
のろいよけの盾	×	○	×	○
バトルカウンター	○	○	○	○
ハラモチの盾	○	○	○	○
パワーシールド	×	○	×	○
百鬼の盾	×	○	×	×
風魔の盾	○	○	○	○
木甲の盾	○	×	○	○

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
回復の腕輪	○	○	○	○
がんじょうな腕輪	×	○	×	×
こんらんよけの腕輪	○	○	○	○
たかとびの腕輪	○	×	○	×
ちからの腕輪	○	○	○	○
つうかの腕輪	○	○	○	○
とうしの腕輪	○	○	○	○
のろいよけの腕輪	○	○	○	○
ハラヘラズの腕輪	○	○	○	○
よくみえの腕輪	○	○	○	○
よわらずの腕輪	○	×	○	○

矢

アイテム名	床	店	落	変
木の矢	○	×	○	×
鉄の矢	○	○	○	○

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
大きいおにぎり	○	○	○	○
おにぎり	○	×	○	○
きょだいなおにぎり	×	○	×	○
とくせいおにぎり	×	○	×	○

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
いかくちょうのたね	○	○	○	○
命の草	○	○	○	○
おとぎり草	○	○	○	○
こんらん草	○	×	○	○
ざっそう	×	×	×	○
しあわせ草	×	○	×	○
すいみん草	○	×	○	○
すばやさ草	○	○	○	○
たかとび草	○	×	○	×
ちからの草	○	○	○	○
どくけし草	○	○	○	○
どく草	○	×	○	○
ドラゴン草	○	×	○	○
ふっかつ草	○	○	○	○
めぐすり草	○	○	○	○
やく草	○	×	○	○

巻物

アイテム名	床	店	落	変
あかりの巻物	○	○	○	○
大部屋の巻物	○	×	○	×
おはらいの巻物	×	○	×	○
こんらんの巻物	○	×	○	○
しきべつの巻物	○	×	○	○
しんくうぎりの巻物	○	○	○	○
せいいきの巻物	○	×	○	×
ゾワゾワの巻物	○	×	○	○
地のめぐみの巻物	○	○	○	○
天のめぐみの巻物	○	○	○	○
バクスイの巻物	○	○	○	○
パワーアップの巻物	○	○	○	○
メッキの巻物	×	○	×	○
もちかえりの巻物	○	×	○	×
ワナけしの巻物	○	○	○	○

杖

アイテム名	床	店	落	変
いたみわけの杖	○	×	○	○
いちじしのぎの杖	○	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○	○
からぶりの杖	×	○	×	○
せんこうだんの杖	○	×	○	○
とびつきの杖	○	○	○	○
ばしょがえの杖	○	×	○	○
ふういんの杖	○	○	○	○
ふきとばしの杖	○	×	○	○
ふこうの杖	×	○	×	×
へんげの杖	○	×	○	○
まどうの杖	○	×	○	○
みがわりの杖	○	○	○	○

壺

アイテム名	床	店	落	変
回復の壺	○	○	○	○
合成の壺	○	○	○	○
しきべつの壺	○	×	○	○
しゅくふくの壺	○	○	○	×
へんげの壺	○	×	○	×
ほぞんの壺	○	○	○	○
水がめ	○	×	○	○

表内略号
床＝フロアに落ちている
店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす
変＝へんげの壺で出現する

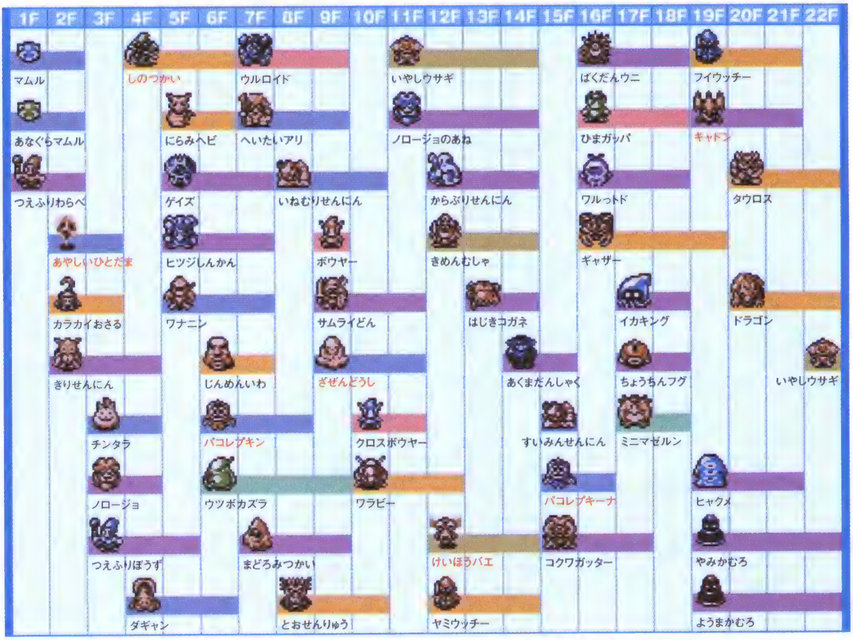
出現ワナと改造ローテーション一覧

1F～3F	4F～9F	10F～11F	12F	13F～18F	19F～22F	23F
落し穴	落し穴	そうびはずし	ころび石	そうびはずし	けいほうそうち	バネ
ノロイバサミ	ノロイバサミ	どんそくのワナ		どんそくのワナ	しょうかんスイッチ	
さびワナ	さびワナ	バネ		バネ	ノロイバサミ	
まるたのワナ	どく矢のワナ	ハラヘリのワナ		ハラヘリのワナ	そうびはずし	
ころび石	まるたのワナ	デロデロのゆ		デロデロのゆ	ころび石	
ねむりガス	ころび石	ノロイバサミ		ノロイバサミ	ねむりガス	
	ねむりガス	鉄の矢のワナ		鉄の矢のワナ	どんそくのワナ	
	バネ				バネ	

出現モンスター 分布チャート

帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

- 直接攻撃が得意
- 間接攻撃が得意
- 特殊能力が得意
- シレンの助けになる
- 他のモンスターをサポートする
- 特筆事項なし



—— 邪神撃破から始まる ——

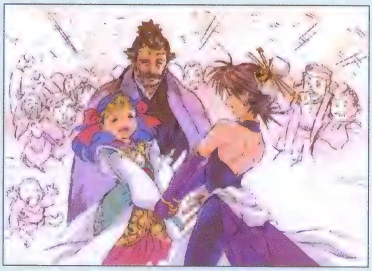
真の風来人への道

見事邪神を撃破し、エンディングを迎えた後もシレンの冒険は続く。ここから先には、魔城など及びもつかない高難度を誇るダンジョンが続々と登場するので、気持ちを引き締めて臨みたい。ただしシナリオを終わらせた魔城方面のダンジョンも、アイテム収集などの目的で再挑戦する価値はある。出現アイテム一覧を確認して集めに行くといい。その他、邪神撃破後の変化については、以下にまとめたので参考にしてもらいたい。

もののけてちょうの変化

魔城クリア前の「もののけてちょう」は、倒したモンスターが雑然と並んでいるだけだったが、クリア後は未登録のモンスターがシルエット表示されるようになる。現在までにどのモンスターが登録されていないかが一目でわかるというわけだ。これを参考にダンジョンを巡ってモンスターを倒し、「もののけてちょう」を完成させよう。

系列順に並べれば未登録モンスターの目星が付く。レベル変化アイテムを持ってダンジョンに挑もう。



かわいくて強い、ンフー登場

エンディング後に再スタートすると、旅立ったはずのシレンたちが、結局イルパの町に戻ってきてしまうまでの経緯が語られる。その後のイベントで、新しい仲間ンフーが登場。シレンは彼の願いをかなえるためトンファンの穴へ入ることになる。以降の追加ダンジョンはここから始まる一連のイベントをこなしていくことで出現するため、まずはンフーとともにトンファンの穴をクリアしよう。なお、追加ダンジョンへの挑戦中も魔城へは自由に行くことができる。

食いしん坊のンフーは肉を食べて特技を覚えられる。詳しくは22ページ、または90ページ以降を参照のこと。

トンファンの穴をクリアするまでは、ンフーを魔城へ連れていけない。まずはこちらを終わらせよう。

三章 奈落編

大きく不気味なかの魔城　覆いし雲はかき消えて
平和を喜ぶ民の声　明るく響くイルパの町
砂漠の外には行けずとも　不思議のダンジョン現われて
シレンも仲間も大忙し　笑顔が途絶える訳もなし
しかし壊れた魔城から　かすかに響く奈落の鼓動
魔族の飽くなき執念が　アテカ姫と町とを襲う
これが最後の大冒険　シレンの勝利いかなるや？

はじまり

一　トンファンの穴
→P90

ンフーに頼まれたシレンは、サチへのプレゼントを取りに行くためトンファンの穴に挑む。モンスターの肉を駆使しつつ潜り、地下20Fで見つかる貴重なお宝とは何なのか？

二
プレゼント
お礼のキスは
甘～い味？

三
ワナ道に
挑めよシレン
ここにあり

四　天下一ワナ道会
→P98

イルパの町が救われた記念に、町では天下一ワナ道会が開催される。シレンも参加するのだが、1万ターン以内に地下15F到達というガイバラの記録に勝たねばならない。

十一 奈落の果て

→P122

悪霊となり復活したザガンは、アテカ姫の巫女の血を利用するため、奈落の果ての地下30Fへ彼女を連れ去った。呪われた魔城の因縁を消せるのは、もはやシレンのみ!!

あがり?

十

よみがえる
悪霊ザガンを
打ち砕け!

九

魔城にて
領主たちを襲いし
影は何?

八 鍛冶屋のかまど

→P114

鍛冶屋を訪れたシレンは、成り行きからかまどに開いたダンジョンへ挑戦することに。鍛えた装備があっても苦戦する、このダンジョンの出現条件は62ページ参照。

七

鍛冶屋にて
古代のダンジョン
目を覚ます

五

ガイバラも
成せぬ偉業を
やりとげよ

六 壺の洞窟

→P108

掛け軸裏にあった壺の洞窟の地下6Fには、「究極の土」が眠るとの伝説が。だがこのダンジョンには秘密があり、すぐに壺を割るガイバラでは、そこへたどり着けないという。

トンファンの穴

モンスターの肉や「きゅうしゅうの壺」に吸い込んだ特技を駆使して攻略するダンジョン。ンフーの力を借りなければ、クリアは難しいだろう。

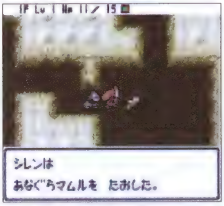
初期目標階層	20階
最深階層	99階
アイテム持ち込み	不可能
ギタン持ち込み	不可能
仲間の同行	ンフーのみ
事前の訓練	不可能
店の出現	あり

トンファンの穴 ダンジョンデータ

出現するアイテムについて

91ページの「出現アイテム一覧」を見れば分かると思うが、入手可能なアイテムの種類は乏しい。しかもアイテムが持ち込めないため、一番強い剣と盾は「ブフーの包丁」と「風魔の盾」だ。この貧弱な装備でトンファンの穴の強力なモンスターたちと戦わなければならない。装備の弱さを補うには、モンスターの特技を使うことが必要不可欠で、「ブフーの包丁」で肉にしたモンスターに変身して特技を使うか、「きゅうしゅうの壺」で特技を吸い込んでからそれを解放していく必要がある。それらの特技でモンスターを弱体化させてから直接攻撃でトドメを刺す、という戦法が基本だ。杖はその基本戦法の補助として使うといいだろう。また、ダンジョンに入ったときに「ブフーの包丁」と共に与えられる「おにぎり」を除けば、おにぎり系の食料は「ぴーたん」を倒したときに出現するものと「にぎりへんげ系」の特技でしか入手できない。モンスターの肉を食べれば満腹度を15回復できるので、それで食料不足を解消しよう。なお、店の商品は、ほとんどが草・たねで占められている。運良く店が出現したら、シレンやンフーのHP回復用に「おとぎり草」や「やく草」を持てるだけ買い込んでおこう。

ダンジョンに入ったとき与えられる「ブフーの包丁」の修正値は最高＋3。それが出るまでやり直そう。序盤の戦闘が格段に楽になる。



モンスターの肉は、「ブフーの包丁」を装備してモンスターを倒したときに一定確率で出現する。ンフーが倒しても出ないので注意。

「チキンの肉」だけは例外で、食べると満腹度が100回復する。運良く入手したらすぐに食べないで空腹になるまで残しておこう。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
ブフーの包丁	○	×	○	×

盾

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの盾	○	×	○	×
青銅甲の盾	○	×	○	×
鉄甲の盾	○	×	○	×
風魔の盾	○	×	○	×

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
おにぎり	×	×	○	×

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
命の草	×	○	×	×
おとぎり草	×	○	×	×
こんらん草	×	○	×	×
すいみん草	×	○	×	×
すばやさ草	×	○	×	×
どく草	×	○	×	×
やく草	×	○	×	×

巻物

アイテム名	床	店	落	変
ひきよせの巻物	×	○	×	×

杖

アイテム名	床	店	落	変
いちじしのぎの杖	○	×	○	×
かなしばりの杖	○	×	○	×
クオーターの杖	×	×	○	×
しあわせの杖	○	×	○	×
せんこうだんの杖	○	×	○	×
とびつきの杖	○	×	○	×
ばしょがえの杖	○	×	○	×
ふきとばしの杖	○	×	○	×
ふこうの杖	○	×	○	×
ブフーの杖	○	×	○	×

壺

アイテム名	床	店	落	変
回復の壺	○	×	○	×
きゅうしゅうの壺	○	×	○	×
くうかんいどうの壺	○	×	○	×

表内略号　床＝フロアに落ちている　店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす　変＝へんげの壺で出現する　※腕輪、矢は出現しない

出現するワナについて

アイテムを持ち込めず、爆発系のダメージを軽減する「地雷ナバリの盾」が出現しないため、「地雷」と「おおがた地雷」のワナがやっかい。運が悪いと、「おおがた地雷」を踏んでHPを1にされた直後、モンスターにトドメを刺されるという最悪の状況も考えられる。他のワナでは、シフーと離れてしまう「バネ」がいやらしい。シフーを単独で行動させると、倒される可能性が高いからだ。それらのワナを回避する確実な方法は、肉を食べ変身してしまうことだろう。変身中はまったくワナを踏まなくなるので、安全に進むことが可能だ。

不要な肉を食べ、変身中に移動すればワナに悩まされない。ただし、変身中はアイテムが使えなくなるので注意。

出現ワナ一覧

1F～9F
かいてんばん
ころび石
どんそくのワナ
ねむりガス

10F～20F
かいてんばん
ころび石
どんそくのワナ
ねむりガス
まるたのワナ

21F～29F
イカリのワナ
かいてんばん
地雷
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

30F～39F
イカリのワナ
おおがた地雷
かいてんばん
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

40F～49F
イカリのワナ
かいてんばん
地雷
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

50F～59F
イカリのワナ
おおがた地雷
かいてんばん
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

60F～69F
イカリのワナ
かいてんばん
地雷
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

70F～79F
イカリのワナ
おおがた地雷
かいてんばん
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

80F～89F
イカリのワナ
かいてんばん
地雷
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

90F～98F
イカリのワナ
おおがた地雷
かいてんばん
どんそくのワナ
鉄の矢のワナ
バネ
まるたのワナ

出現するモンスターについて

「出現モンスター分布チャート」を見れば分かる通り、他のダンジョンに比べ出現するモンスターの種類が多く、そのほとんどは手強い特技や能力を持っている。対抗するには、肉を食べたり「きゅうしゅうの壺」を使って、モンスターの特技を逆に利用しなければならない。特に「ゲイズ系」「からぶりせんにん系」「きりせんにん系」「パおう系」「ヒツジしんかん系」「ヒャクメ系」「まどろみつかい系」といった状態異常を引き起こす魔法系の特技が有効だ。ンフーを連れているなら、もちろんそれらの特技を覚えさせ、シレンをサポートさせよう。ただし、「タイショウどん」と「ホルムデーモン」の２体のモンスターは魔法系の攻撃を跳ね返す能力を持っているため注意。

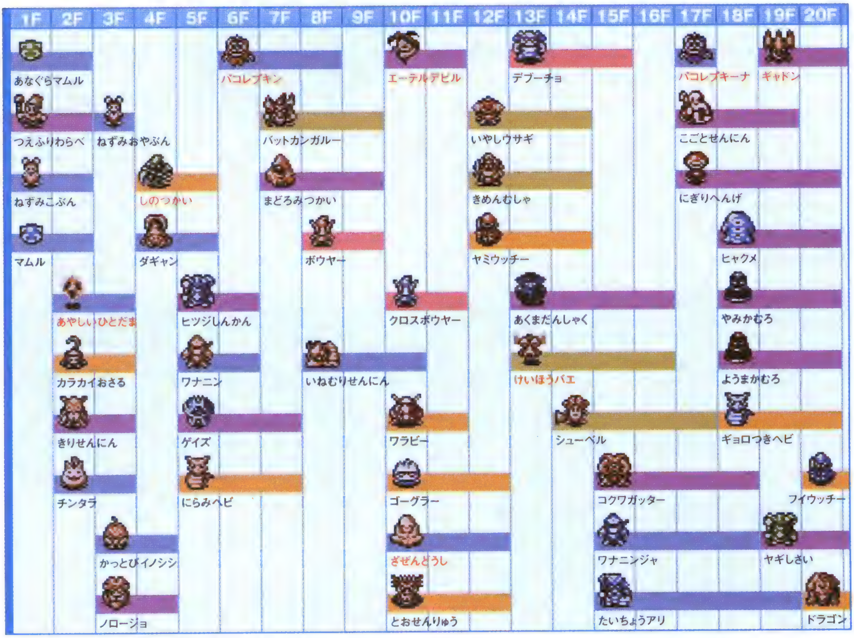
「ワルっトド系」の特技は、モンスターからアイテムを盗めるという便利なもの。できるだけシレンで倒し肉を入手するといい。

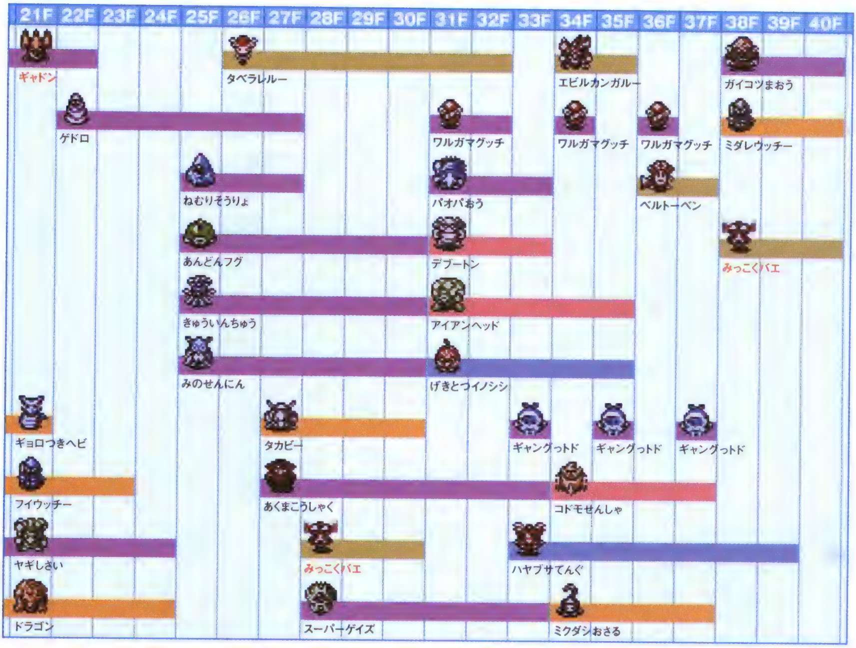
姿が透明な「エーテルデビル系」には苦労させられる。攻撃される場所が２カ所に限定される通路に誘い込んで倒すのが基本。

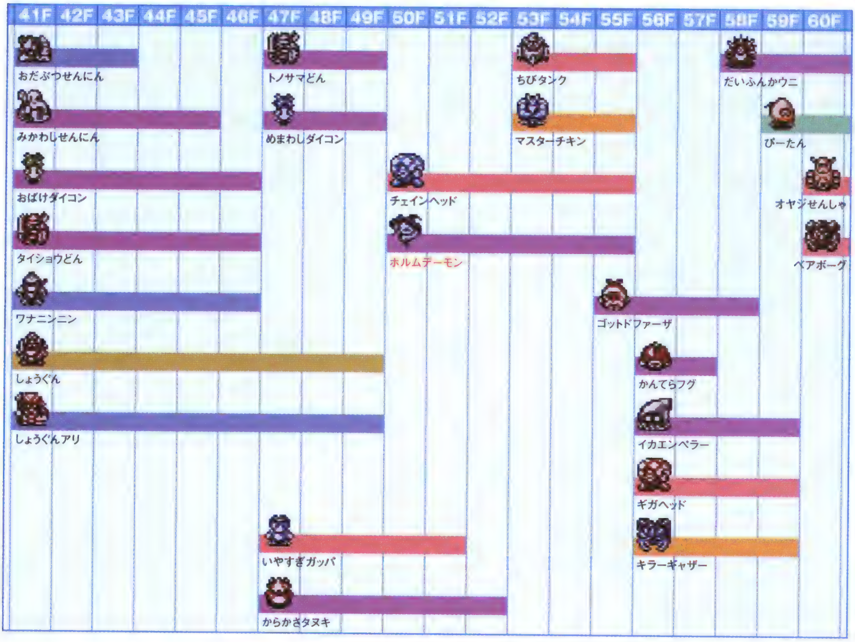
出現モンスター 分布チャート

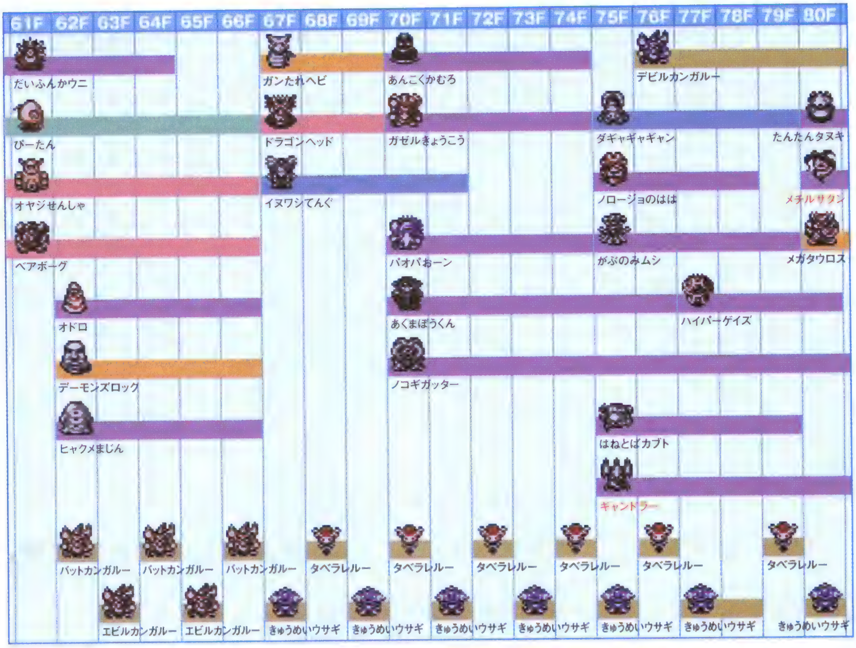
帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

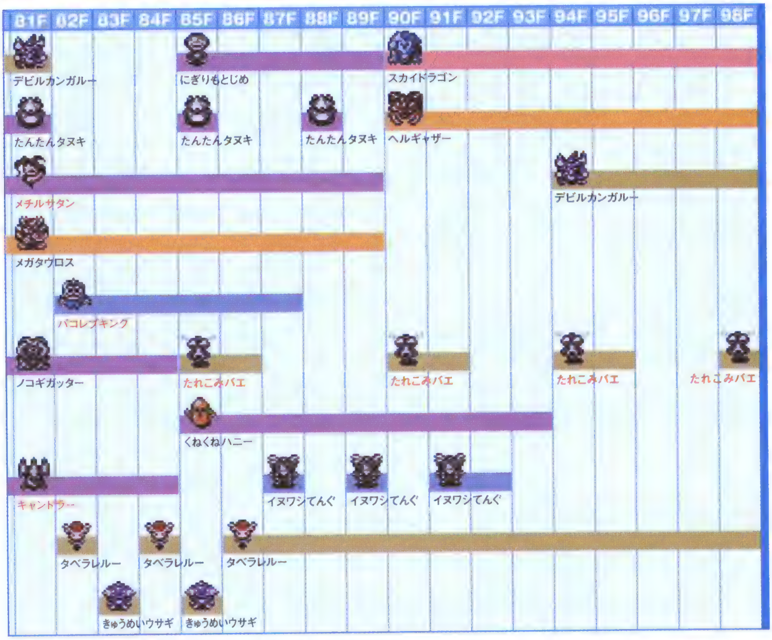
- 直接攻撃が得意
- シレンの助けになる
- 間接攻撃が得意
- 他のモンスターをサポートする
- 特殊能力が得意
- 特筆事項なし




21F 22F 23F 24F 25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F
ギャドン
タベラレルー
エビルカンガルー
ガイコツまおう
ゲドロ
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ
ミダレウッチー
ねむりそうりょ
パオパおう
ベルトーベン
あんどんフグ
デブートン
みっこくバエ
きゅういんちゅう
アイアンヘッド
みのせんにん
げきとつイノシシ
ギョロつきヘビ
タカビー
ギャングっトド
ギャングっトド
ギャングっトド
フイウッチー
あくまこうしゃく
コドモせんしゃ
ヤギしさい
みっこくバエ
ハヤブサてんぐ
ドラゴン
スーパーゲイズ
ミクダシおさる


41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F 60F
おだぶつせんにん
トノサマどん
ちびタンク
だいふんかウニ
みかわしせんにん
めまわしダイコン
マスターチキン
ぴーたん
おばけダイコン
チェインヘッド
オヤジせんしゃ
タイショウどん
ホルムテーモン
ベアボーグ
ワナニンニン
ゴットドファーザ
しょうぐん
かんてらフグ
しょうぐんアリ
イカエンペラー
ギガヘッド
いやすぎガッパ
キラーギャザー
からかさタヌキ


61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F 70F 71F 72F 73F 74F 75F 76F 77F 78F 79F 80F
だいふんかウニ
ガンたれヘビ
あんこくかむろ
デビルカンガルー
ぴーたん
ドラゴンヘッド
ガゼルきょうこう
ダギャギャギャン
たんたんタヌキ
オヤジせんしゃ
イヌワシてんぐ
ノロージョのはは
メチルサタン
ベアボーグ
パオパおーン
がぶのみムシ
メガタウロス
オドロ
あくまぼうくん
ハイパーゲイズ
デーモンズロック
ノコギガッター
ヒャクメまじん
はねとばカブト
キャントラー
バットカンガルー
タベラレルー
エビルカンガルー
きゅうめいウサギ


81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F
デビルカンガルー
にぎりもとじめ
スカイドラゴン
たんたんタヌキ
ヘルギャザー
メチルサタン
メガタウロス
パコレブキング
ノコギガッター
たれこみバエ
くねくねハニー
キャントラー
イヌワシてんぐ
タベラレルー
きゅうめいウサギ

ポイント攻略

■ 使える肉を覚えよう

92ページでも述べたように、トンファンの穴を攻略するには質の悪い装備をモンスターの特技や能力で補う必要がある。「シレンのみ」と「シレン・ンフー共通」の表は、特に有効な特技や能力を使える肉を紹介しており、それらを使いこなせば様々な状況に対応できるようになるだろう。

「シレン・ンフー共通」の肉はシレンが食べても有効だが、ンフーに覚えさせると非常に冒険が楽になる。入手したらすぐに与えよう。

シレンのみ

■あくまだんしゃく系の肉
特技を使うと正面のモンスターに変身でき、そのモンスターの肉を食べたときと同じ効果がある。「もどる」を選ぶと再び「あくまだんしゃく系」に戻れるので、特技の強力なモンスターに変身し、戦闘を有利に進めよう。

■ウルロイド系の肉
「たいほうのたま」を投げ、遠距離から攻撃できる。この特技でモンスターが接近する前に倒してしまおう。「たいほうのたま」は、着弾地点周囲8マスにいるキャラクターにもダメージを与えてしまうから、シレンが巻き込まれないようンフーには覚えさせないように。

■エーテルデビル系の肉
変身すると透明状態になり、モンスターに攻撃されなくなる貴重な肉。変身中に逃げるも、一方的に攻撃するも思いのままだ。

■きめんむしゃ系の肉
変身していれば倒されても同じ系列レベルの「ぼうれいむしゃ系」になって復活できる。残りHPが少なく、回復手段がないときに食べるといい。

■しょうぐんゾンビの肉
「しょうぐんゾンビ」に変身しているとき、シレンの周囲8マスにいる仲間が倒されても復活させることができる。ンフーが倒されそうになったら、この肉を食べて変身しよう。

■パコレプキン系の肉
水と壁地形に進入できる。壁の中に攻撃手段を持たないモンスターに対して一方的に攻撃したり、壁の中を移動して逃げることもできる。「エーテルデビル系」の肉と同じく非常に役立つだろう。

■みかわしせんにんの肉
変身するとモンスターの直接攻撃がまったく当たらなくなる。モンスターに囲まれてしまった場合に役に立つが、特技は防げないので注意。

シレン・ンフー共通

■イカキング系の肉
正面にいるモンスターを100ターンの間、目つぶし状態にする。なお、「イカエンペラー」の特技は部屋内のモンスターにも効果があり、モンスターハウスなどでモンスターに囲まれてしまったときに重宝する。

■いやしウサギ系の肉
シレンが「いやしウサギ」の特技を使うと、シレンのHPを50回復できる。「きゅうめいウサギ」の特技なら、さらにシレンの周囲8マスにいる仲間のHPを50回復できる。ンフーの数少ない回復手段として使おう。ただし、この時、モンスターのHPも50回復させてしまうので注意。またンフーに覚えさせると、「いやしウサギ」なら10、「きゅうめいウサギ」なら20、シレンのHPを回復してくれる。

■きりせんにん系の肉
正面にいるモンスターのHPを半分にできる。この特技はHPの多いモンスターに使おう。

■ゲイズ系の肉
正面にいるモンスターを10ターンの間、ゾワゾワ状態にする。ゾワゾワ状態になったモンスターが直接攻撃を行なうと、必ず背後に向かって攻撃するようになる。そのスキに倒してしまおう。

■シューベル系の肉
特技を使うと「みがわりの杖」と同じように、にせものを出現させる。多数のモンスターに囲まれたときに使うといい。

■デブータ系の肉
石を投げて遠距離攻撃をする。この特技を使ってモンスターに近寄られる前に倒してしまおう。

■ドラゴン系の肉
特技を使うと炎を吐いて攻撃する。また、「アークドラゴン」の炎はシレンやンフーの周囲10マス以内にモンスターがいるときのみ壁を貫通する炎を吐ける。

■パオパおーンの肉
特技を使うと「クオーターの杖」を正面に振りモンスターのHPを1/4に。HPを減らし、直接攻撃でトドメを刺そう。

■ヒツジしんかん系の肉
正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする。攻撃力の高いモンスターに使えば、受けるダメージを減らせる。

■ヒャクメ系の肉
正面のモンスターを10ターンの間、混乱状態にする。なお、「ヒャクメまじん」の特技は部屋内のモンスターにも効果がある。「イカエンペラー」の特技同様囲まれたときに使おう。

■まどろみつかい系の肉
正面にいるモンスターを5ターンの間、睡眠状態にする。モンスターが睡眠状態になっているスキに、一方的に攻撃し倒してしまおう。

■ミドロ系の肉
正面にいるモンスターの攻撃力と防御力を下げる。モンスターは攻撃力が0になると直接攻撃しなくなり、特技を持たないモンスターならば無力化できる。また防御力を低下させれば、通常よりも多くのダメージを与えられる。

■ 初挑戦時の注意点

初挑戦時は必ずンフーを連れて行く必要があり、シレンだけでなくンフーが倒されてもその時点でイルパの町に戻されてしまう。ンフーはモンスターを発見すると攻撃を始め、決して逃げない習性を持つ。よってその習性を理解し、いかにンフーを倒されないように行動するかが重要だ。ンフーに話し掛けそのセリフで残りHPを判断し(P22参照)、単独でモンスターと戦わせないようにしよう。ンフーのHPを回復する手段は、「おとぎり草」や「やく草」を当てるか、ンフーの隣で「きゅうめいウサギ」の特技を使うしかない。ピンチに備え、それらを用意しておきたいところだ。また、ンフーに「いちじしのぎの杖」を使えば、1度ンフーが攻撃したモンスター以外から攻撃される可能性が極めて低くなる。ンフーを逃がしたいときなどに使うといい。

「しあわせの杖」を入手したらンフーに使うといい。ンフーをレベルアップできれば、大幅な戦力アップに繋がる。

ンフーに「いちじしのぎの杖」を使えば、このような状況でも逃がせる。モンスターを倒し、ンフーと合流しよう。

■ ンフーが苦手なモンスター

「ンフーが苦手なモンスターとその対策一覧」は、トンファンの穴に出現するモンスターの中でも、特にンフーと戦わせたくない相手をピックアップしたもの。初挑戦時はもちろんのこと、最下層のモンスターに対抗するためにもンフーのサポートは必要不可欠なので、倒されないように注意したい。一覧を参照し、危険なモンスターとその対策をしっかり覚えておこう。

爆発系の攻撃特技として持つモンスターも危険な相手だ。特技を封印しないと、倒されてしまうことも。

ンフーが苦手なモンスターとその対策一覧

■エーテルデビル系
透明状態のためンフーから攻撃することはなく、放っておくと一方的に攻撃されてしまう。「エーテルデビル系」の肉は攻守に渡って役に立つため、シレンで倒し肉を入手したいところだ。

■キラーギャザー・ヘルギャザー
2ダメージと引き替えに、間接攻撃、特技、杖を無効化する能力を持つ。さらに、この2体のモンスターは、攻撃力が高いので、ンフー単独で戦わせるには危険なモンスターだ。その能力を封印するか、シレンが戦うようにしよう。

■くねくねハニー
シレンやンフーのレベルを下げる特技を使う。ンフーのレベルが低下すると大きな戦力ダウンに繋がってしまう。できるだけ特技を封印してから戦うように。

■ゲドロ・オドロ
特技を受けると、シレンは装備している剣か盾の修正値を、ンフーは次のフロアに移動するまで攻撃力と防御力を大幅に低下させられてしまう。シレンはともかく、攻撃力と防御力の低下したンフーをモンスターと戦わせると、簡単に倒されてしまう危険がある。運悪くンフーがその特技を受けてしまったら、なるべく早く次のフロアに移動しよう。

■タイショウどん
魔法系の攻撃を跳ね返す能力を持つ。ンフーに「ゲイズ系」や「パおう系」といった魔法系の特技を覚えさせている場合には戦わせてはいけない。シレンの直接攻撃で倒そう。

■にぎりへんげ・にぎりもとじめ
「にぎりへんげ」は所持アイテムを食料に、「にぎりもとじめ」はその特技に加えさらにシレンをおにぎり状態にする特技を使ってくるが、ンフーがその特技を受けるとなんと「まずそうなおにぎり」に変えられてしまう。初挑戦時はその時点でイルパの町に戻されてしまうので、ンフーには絶対に戦わせないように。

■「きゅうしゅうの壺」を使いこなそう

「きゅうしゅうの壺」はモンスターの特技を吸い込み、解放することでその特技を使える。しかも、特技を吸い込んだモンスターを封印状態にできる便利なアイテムだ。ただし、1つの壺に吸い込んだ特技は、吸い込んだ順にしか使えない。壺を複数用意し、状態異常にする特技やHPを回復できる特技などを、用途に応じて別々の壺に吸い込んで使い分けられるようにしておこう。

特技は、1体のモンスターから何度でも吸い込むことが可能。便利な特技は、できるだけ吸い込んでおきたい。

■ モンスターのレベル操作

モンスターのレベルを操作できれば、「ドラゴン系」などレベルの上昇に伴い特技も強力になるモンスターを浅い階層で出現させることができる。そのモンスターの肉を早い段階で入手できれば、冒険をより有利に進められるだろう。レベル上げには「しあわせの杖」を使うのが手っ取り早いが、それがないなら「シューベル系」の特技で呼び出せるにせもの状態のモンスターを、レベルアップさせたいモンスターに倒させるといい。ただし、肉を入手するには「ブフーの包丁」を装備したシレンでトドメを刺す必要があり、レベルアップしたモンスターとうかつに戦っては危険。よって、「まどろみつかい系」の特技で眠らせたあと、「ゲドロ」の特技を使って攻撃力と防御力を低下させよう。もし「ブフーの杖」を持っているなら、それを使ってもいいだろう。

レベルアップした「ドラゴン系」のパラメータは高い。ダメージを与えるには、「ゲドロ」の特技を数回使う必要がある。

「きゅうめいウサギの肉」も早めに入手したい。通路内なら、「ゲイズ系」の特技で同士討ちを誘う方法もある。

■ バクダン系モンスターの恐怖

60～64Fまでは、爆発系の攻撃を得意とする「オヤジせんしゃ」「ベアボーグ」「だいふんかウニ」が同時に出現する、トンファンの穴最大の難関といえる。運が悪いと「だいふんかウニ」の爆発でHPを1にされたあと、「オヤジせんしゃ」か「ベアボーグ」の「たいほうのたま」でトドメを刺されるという最悪の状況に陥ってしまう可能性がある。「きゅうしゅうの壺」で特技を封印できればいいが、そのためにはモンスターに接近する必要があり危険度は高い。できれば「ベアボーグの肉」を入手し、こちらも「たいほうのたま」で対抗したいところだが、運良く階段を見つけ次第次のフロアに移動したほうが無難だ。

「ベアボーグ」は、画面外からでも特技で攻撃してくる。残りの回復アイテムを考慮して、戦うか逃げるか決めよう。

天下一ワナ道会

ワナを使った戦闘法、通称「ワナ道」の腕前を試されるダンジョン。他のダンジョンではやっかいもののワナを、いかに利用できるかが攻略の鍵となる。

初期目標階層	15階
最深階層	99階
アイテム持ち込み	不可能
ギタン持ち込み	不可能
仲間の同行	不可能
事前の訓練	不可能
店の出現	あり

天下一ワナ道会／ダンジョンデータ

出現するアイテムについて

剣を始めとする攻撃用アイテムはどれも貧弱。しかし「ワナしの腕輪」の効果によって利用できるワナが強力な攻撃手段となるため、その点を心配する必要はない。問題は盾が90F以降でなければ出現しないことだ。防御面のサポートは一切期待できないので、ワナと杖を使って可能な限りモンスターと直接戦うことを避けていこう。

「どく矢のワナ」など、矢を飛ばすワナを利用して矢を入手。これであらかじめダメージを与えれば、剣の弱さをある程度補える。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
カタナ	○	×	○	×
木づち	○	×	○	×
こんぼう	○	×	○	×
つるはし	○	×	○	×

盾

アイテム名	床	店	落	変
カラクロイドの盾	○	×	○	×

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
あたらずの腕輪	○	○	○	×
まがりの腕輪	○	○	○	×
ワナあての腕輪	○	○	○	×
ワナしの腕輪	○	○	○	×

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
大きいおにぎり	○	○	○	×
おにぎり	○	×	○	×
きょだいなおにぎり	○	×	○	×

巻物

アイテム名	床	店	落	変
あかりの巻物	○	○	○	×
大部屋の巻物	○	×	○	×
おはらいの巻物	○	○	○	×
もちかえりの巻物	○	×	○	×
ワナの巻物	○	○	○	×

杖

アイテム名	床	店	落	変
いちじしのぎの杖	○	○	○	×
とびつきの杖	○	○	○	×
トンネルの杖	○	×	○	×
ばいそくの杖	○	○	○	×
ばしょがえの杖	○	○	○	×
ひきよせの杖	○	○	○	×
ふきとばしの杖	○	○	○	×

壺

アイテム名	床	店	落	変
回復の壺	○	○	○	×
くうかんいどうの壺	○	×	○	×

表内略号　床＝フロアに落ちている　店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす　変＝へんげの壺で出現する　※矢、草・たねは出現しない

出現するワナについて

天下一ワナ道会では「ワナしの腕輪」を最初から持ってスタートする。これを装備するとシレンがワナに掛からなくなり、逆にモンスターがワナに掛かるようになる。さらにワナを「ワナのもと」にして持ち運べるうえ、床に仕掛けたり、改造することも可能になるのだ。これにより危険なワナが、このダンジョンではシレンの攻撃手段の１つとして使えるというわけだ。むしろワナを利用しなければ、モンスターたちと対等に渡り合えない、と言い切れるほどである。下の一覧はワナに関するデータであると同時に、ワナの利用で可能になる各フロアでの攻撃方法も示しているので覚えておこう。ワナは全部で21種類あるが、１つのフロアには最大８種類のワナしか出現しない。限られた種類のワナで、いかに戦術を組み立て戦うかが重要になってくるだろう。

腕輪の効果でワナを「ワナのもと」に変えて入手する。その際ワナの上に乗っても、作動する心配はない。

仕掛けたワナは改造可能。改造するたびに一覧の上から下へ向け変化し、一番下のワナを改造すると上に戻る。

出現ワナと改造ローテーション一覧

1F～2F	3F～5F	6F～8F	9F～11F	12F～15F	16F～17F	18F～20F
イカリのワナ	かいてんばん	イカリのワナ	けいほうそうち	おおがた地雷	落し穴	イカリのワナ
ノロイバサミ	ねむりガス	ノロイバサミ	ノロイバサミ	けいほうそうち	地雷	しょうかんスイッチ
落石のワナ	バネ	さびワナ	鉄の矢のワナ	しょうかんスイッチ	デロデロのゆ	さびワナ
どく矢のワナ	地雷	落石のワナ	そうびはずし	木の矢のワナ	しょうかんスイッチ	落石のワナ
そうびはずし	しょうかんスイッチ	そうびはずし	ころび石	落石のワナ	ノロイバサミ	そうびはずし
まるたのワナ	ノロイバサミ	ころび石	ねむりガス	そうびはずし	どく矢のワナ	どんそくのワナ
ねむりガス	さびワナ	どんそくのワナ	地雷	かいてんばん	まるたのワナ	おおがた地雷
落し穴	まるたのワナ	デロデロのゆ	ハラヘリのワナ	どんそくのワナ	ねむりガス	ハラヘリのワナ

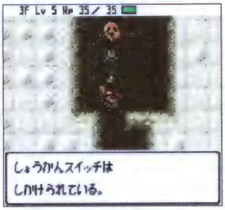
21F～23F	24F～27F	28F～31F	32F～35F	36F～39F	40F～43F	44F～47F
落し穴	イカリのワナ	かいてんばん	イカリのワナ	けいほうそうち	かいてんばん	落し穴
デロデロのゆ	ノロイバサミ	バネ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	どんそくのワナ	デロデロのゆ
しょうかんスイッチ	落石のワナ	地雷	さびワナ	鉄の矢のワナ	デロデロのゆ	しょうかんスイッチ
ノロイバサミ	どく矢のワナ	しょうかんスイッチ	落石のワナ	落石のワナ	けいほうそうち	ノロイバサミ
落石のワナ	そうびはずし	ノロイバサミ	そうびはずし	そうびはずし	しょうかんスイッチ	落石のワナ
どく矢のワナ	まるたのワナ	さびワナ	かいてんばん	ころび石	木の矢のワナ	どく矢のワナ
まるたのワナ	ねむりガス	落石のワナ	どんそくのワナ	ねむりガス	落石のワナ	まるたのワナ
ねむりガス	落し穴	まるたのワナ	おおがた地雷	ハラヘリのワナ	そうびはずし	ねむりガス

48F～51F	52F～55F	56F～59F	60F～64F	65F～69F	70F～74F	75F～79F
イカリのワナ	落し穴	イカリのワナ	かいてんばん	イカリのワナ	けいほうそうち	かいてんばん
しょうかんスイッチ	デロデロのゆ	ノロイバサミ	バネ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	どんそくのワナ
さびワナ	しょうかんスイッチ	落石のワナ	地雷	さびワナ	鉄の矢のワナ	デロデロのゆ
落石のワナ	ノロイバサミ	どく矢のワナ	しょうかんスイッチ	落石のワナ	落石のワナ	けいほうそうち
そうびはずし	落石のワナ	そうびはずし	ノロイバサミ	そうびはずし	そうびはずし	しょうかんスイッチ
どんそくのワナ	どく矢のワナ	まるたのワナ	さびワナ	かいてんばん	ころび石	木の矢のワナ
おおがた地雷	まるたのワナ	ねむりガス	落石のワナ	どんそくのワナ	ねむりガス	落石のワナ
ハラヘリのワナ	ねむりガス	落し穴	まるたのワナ	おおがた地雷	ハラヘリのワナ	そうびはずし

80F～84F	85F～89F	90F～94F	95F～98F	99F
イカリのワナ	イカリのワナ	落し穴	イカリのワナ	バネ
しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	デロデロのゆ	しょうかんスイッチ	
ノロイバサミ	さびワナ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	
さびワナ	落石のワナ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	
まるたのワナ	そうびはずし	落石のワナ	ノロイバサミ	
ねむりガス	どんそくのワナ	そうびはずし	かいてんばん	
落し穴	おおがた地雷	まるたのワナ	どんそくのワナ	
デロデロのゆ	ハラヘリのワナ	ねむりガス	けいほうそうち	

出現するモンスターについて

ワナの中には「地雷」のようにモンスターを１発で倒せるものが多く、モンスターのHPが高くてもさほど怖くはない。またアイテム効果を無効化する「ギャザー系」のような、強力な防御能力を備えたモンスターにも普通に通用するワナは多い。このようなタイプのモンスターは大した脅威とはならないだろう。その反面、問題なのが飛行タイプのモンスターだ。この系統のモンスターはワナを踏まないため、ワナの上に乗ったところをアイテムなどを使ってワナを作動させるか、最悪シレン自身が正攻法で戦わなければならない。中盤以降の接近戦はあまりに危険なので、出現チャートを確認し飛行タイプモンスターが登場するフロアには十分注意しよう。



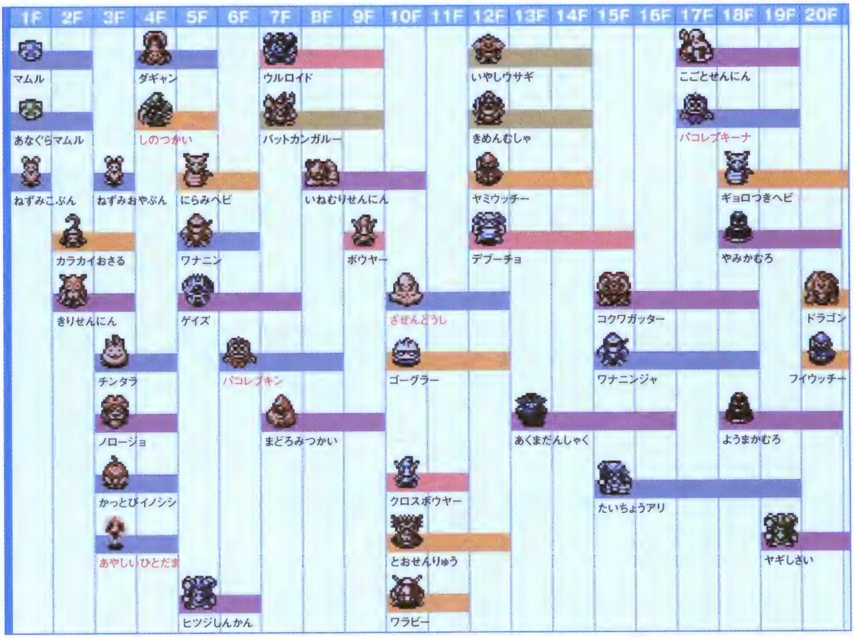
部屋の入り口にワナを仕掛けておいても油断は禁物。飛行タイプのモンスターは何事もないかのように、ワナの上を飛び越してくる。

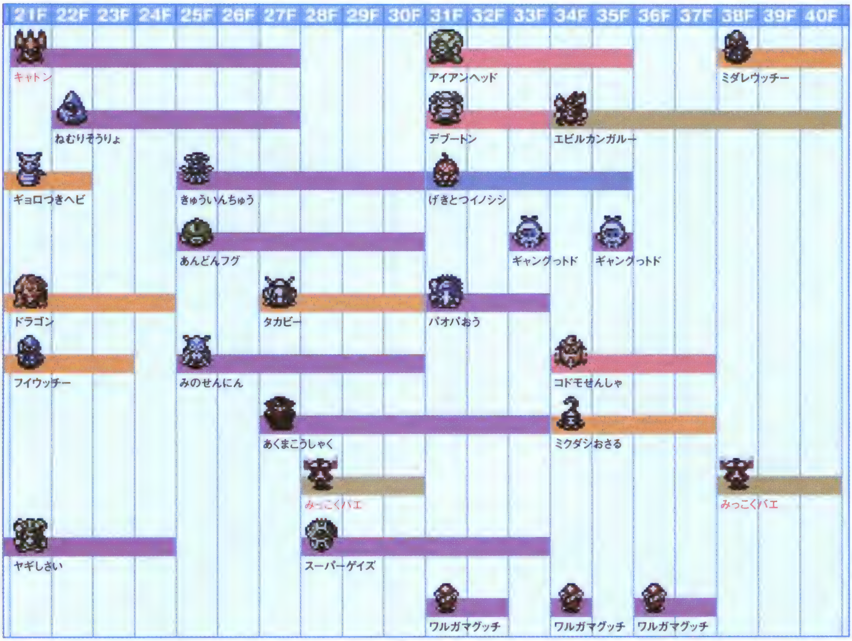
他のダンジョンと同様に、強力な間接攻撃を使ったり行動速度の速いモンスターには要注意。ワナへ誘導するまでが勝負となる。

出現モンスター　分布チャート

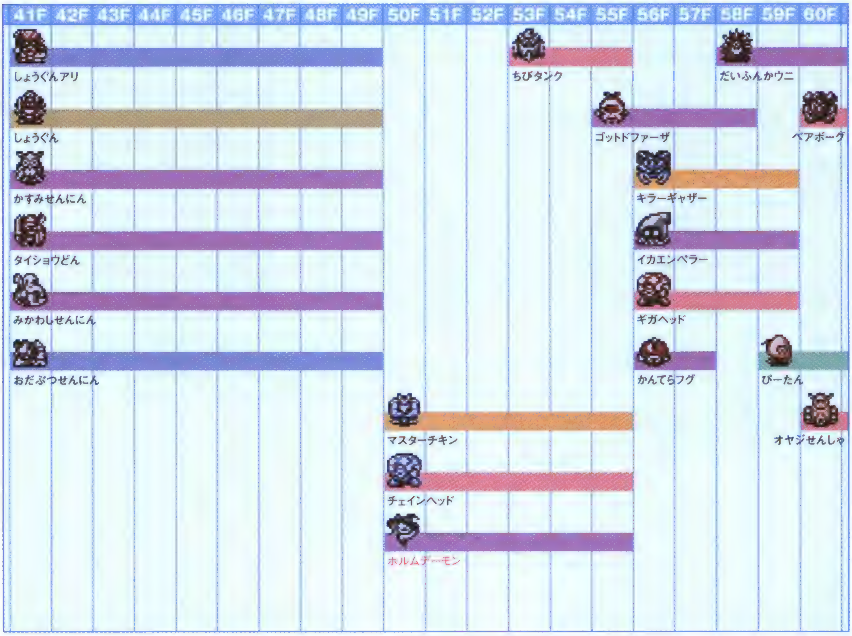
帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

- 直接攻撃が得意
- 間接攻撃が得意
- 特殊能力が得意
- シレンの助けになる
- 他のモンスターをサポートする
- 特筆事項なし



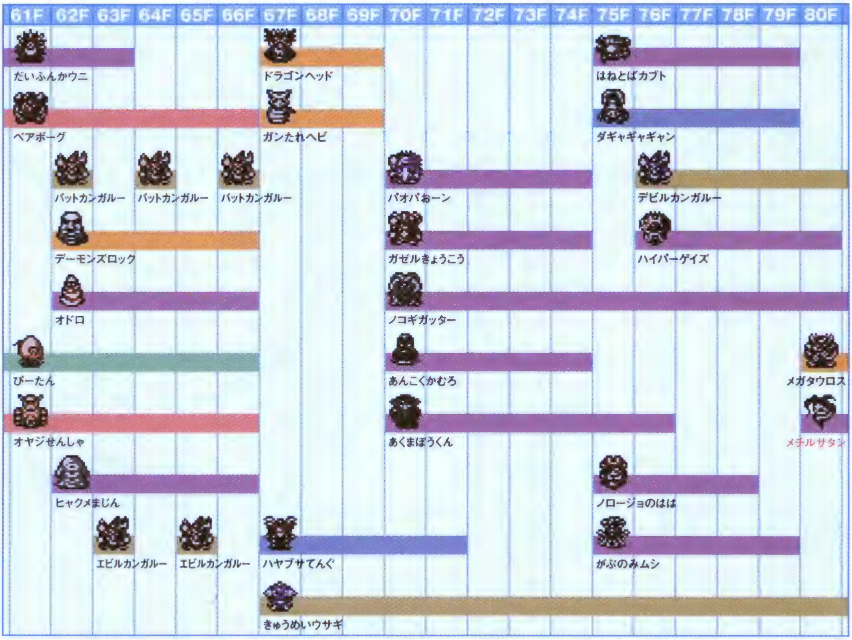


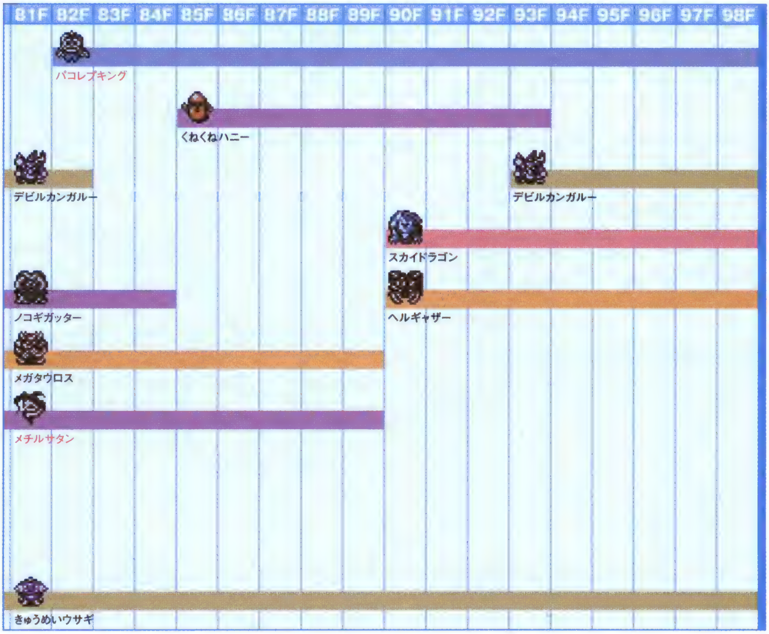
21F 22F 23F 24F 25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F
キャトン
アイアンヘッド
ミダレウッチー
ねむりそうりょ
デブートン
エビルカンガルー
ギョロつきヘビ
きゅういんちゅう
げきとつイノシシ
あんどんフグ
ギャングットド
ギャングットド
ドラゴン
タカビー
パオパおう
フイウッチー
みのせんにん
コドモせんしゃ
あくまこうしゃく
ミクダシおさる
みっこくバエ
みっこくバエ
ヤギしさい
スーパーゲイズ
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ
ワルガマグッチ



41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F 60F
しょうぐんアリ
ちびタンク
だいふんかウニ
しょうぐん
ゴットドファーザ
ベアボーグ
かすみせんにん
キラーギャザー
タイショウどん
イカエンペラー
みかわしせんにん
ギガヘッド
おだぶつせんにん
かんてらフグ
ぴーたん
マスターチキン
オヤジせんしゃ
チェインヘッド
ホルムデーモン

ダンジョン攻略


61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F 70F 71F 72F 73F 74F 75F 76F 77F 78F 79F 80F
だいふんかウニ
ドラゴンヘッド
はねとばカブト
ベアボーグ
ガンたれヘビ
ダギャギャギャン
バットカンガルー
バットカンガルー
バットカンガルー
パオパおーン
デビルカンガルー
デーモンズロック
ガゼルきょうこう
ハイパーゲイズ
オドロ
ノコギガッター
びーたん
あんこくかむろ
メガタウロス
オヤジせんしゃ
あくまぼうくん
メチルサタン
ヒャクメまじん
ノロージョのはは
エビルカンガルー
エビルカンガルー
ハヤブサてんぐ
がぶのみムシ
きゅうめいウサギ


81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F
パコレプキング
くねくねハニー
デビルカンガルー
デビルカンガルー
スカイドラゴン
ノコギガッター
ヘルギャザー
メガタウロス
メチルサタン
きゅうめいウサギ

基本攻略

■ ワナを使ってモンスターと戦う

モンスターがワナに掛かる「ワナしの腕輪」の効果を利用し、ワナを攻撃手段として用いるのが天下一ワナ道会での戦い方。アイテムにはない様々な効果を持つワナは、モンスターとの戦いに十分役立ってくれるはずだ。その反面手に入るアイテムは種類が少なく、特に盾は終盤まで出現しない。モンスターとの直接戦闘を極力避け、いかにワナに掛けるかが重要になってくる。

ワナを使ってモンスターを倒し、アイテムを手に入れる。ダンジョン探索のすべての場面で、ワナの役割は大きい。

■ ワナの効果

モンスターがワナにかかったときの効果は大きく3つに分けられ、ダメージを与えるタイプ、状態異常を起こさせるタイプ、一撃死させるタイプがある。各ワナの詳しい効果は右の表を参照してもらいたい。ダメージを与えるタイプと一撃死させるタイプを利用すれば、モンスターをワナの効果だけで倒すこともできるが、ワナの種類によっては経験値が入らない。できるだけ倒した時に経験値の入るワナを使い、シレンのレベルを上げよう。また「ワナしの腕輪」を装備していると、ワナは作動するたび一定確率で壊れてしまう。特に右表で壊れ易さが「大」になっている「しょうかんスイッチ」は、一度の作動で確実に壊れる。使う際には注意が必要だ。

ワナの名称	壊れ易さ	モンスターへの効果	倒した際の経験値
イカリのワナ	小	怒り状態になる	—
おおがた地雷	中	一撃死（周囲8マスに同じ効果）	入る
落し穴	大	一撃死	入らない
かいてんばん	中	混乱状態になる	—
木の矢のワナ	小	小ダメージを受ける	入る
けいほうそうち	小	寝ているモンスターが起きる	—
ころび石	小	2ダメージを受け、アイテムを落とす	入る
さびワナ	小	防御力がダウン	—
しょうかんスイッチ	大	周囲に最大4体のモンスターが出現する	—
地雷	中	一撃死（周囲8マスに同じ効果）	入る
そうびはずし	小	封印状態になる	—
鉄の矢のワナ	小	大ダメージを受ける	入る
デロデロのゆ	中	一撃死し「まずそうなおにぎり」になる	入らない
どく矢のワナ	小	中ダメージを受け、攻撃力がダウン	入る
どんそくのワナ	中	行動速度が1段階落ちる	—
ねむりガス	中	睡眠状態になる	—
ノロイバサミ	小	一定時間移動できなくなる。攻撃は可能	—
バネ	中	フロアのどこかの場所へ飛ばされる	—
ハラヘリのワナ	中	一撃死	入らない
まるたのワナ	小	5ダメージを受け、右方向へ強制移動する	入る
落石のワナ	中	20ダメージを受ける	入る

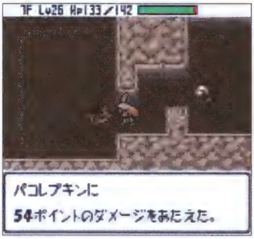
■ ワナで決めるフロアの行動方針

１つのフロアには、21種類あるワナの中から8種類だけが出現する。そのためワナの構成に合わせて、フロアでの行動方針を決めると効率がいい。例えば「地雷」と「しょうかんスイッチ」の出るフロアなら、モンスターを大量に召喚し直後に一撃死させて経験値稼ぎが可能。また「ころび石」や「デロデロのゆ」が出るなら、アイテムを稼いで以降の探索に利用できる。出現するワナのフロアごとの構成をしっかり把握して、ムダのない探索を行なうように心掛けよう。

深層へ進むにつれシレン自身の力はあてにならなくなる。ワナが足りず経験値稼ぎなどができないなら潔く先へ。

■ 危険な飛行タイプモンスター

飛行タイプモンスターはワナを踏まないので、ワナに掛けるには工夫がいる。「あたらずの腕輪」を装備し、飛行タイプモンスターがワナに乗ったらアイテムを投げつけ、外れたアイテムでワナを作動させる方法が最も確実。しかし短時間だが「ワナしの腕輪」を外さなければならず、付近に別のモンスターがいる時に行なうのは危険だ。他にもワナにかける方法はあるが、どれもリスクが高い。最後はシレン自身が戦うことも考え、杖や回復アイテムを普段から用意しておこう。



フロアが浅いうちなら接近戦も可能だが、中盤以降はとても勝ち目がない。極力逃げる方向で考え行動すること。

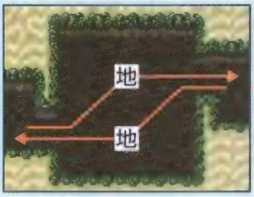
■ 効果的なワナの仕掛け方

ワナはいずれも強力だが、モンスターが掛からない限り効果を発揮しない。また「ワナのもと」を持ち運べる数にも限りがある。そこで少ない数のワナで最大限の効果を得られるような、効率のよい仕掛け方が必要になってくる。ポイントはモンスターの行動パターンを見極めること、ワナの性質を理解すること、そしてワナ同士の組み合わせにより相乗効果を得ること、以上の３点だ。下で紹介する事例を参考に、効果的なワナの仕掛け方を考えてみよう。

例えば部屋にワナを仕掛けるなら、隅よりも入り口付近のほうがモンスターが掛かりやすい。これが基本。

モンスターの行動を予測して仕掛ける

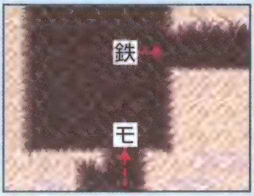
モンスターは部屋の中を移動する際、目標の通路へ軸を合わせてから直進する。この移動経路を予測しワナを置くといい。特に「地雷」は壁を破壊してしまうので、部屋の入り口ではなく部屋内部の経路上に仕掛けよう。



※図中記号説明
→ 予想されるモンスターの移動ルート
地 地雷、おおがた地雷

矢系のワナの効果的な当て方

「鉄の矢のワナ」や「まるたのワナ」などに掛かると、掛かったキャラクターは右手方向から飛んで来るものでダメージを受ける。この性質を利用すると、わざとワナを踏んで飛び道具をモンスターに当てることも可能だ。



※図中記号説明
→ シレンの向き　-→ 鉄の矢
モ モンスター　鉄 鉄の矢のワナ

経験値稼ぎ用ワナ組み合わせ例

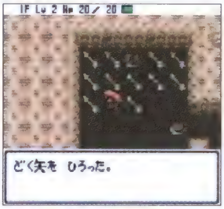
「地雷」と「しょうかんスイッチ」が同時に出るフロアなら、以下のように仕掛けることで経験値稼ぎが可能。入り口に「かいてんばん」を仕掛ければ、生き残ったモンスターが部屋から逃げる可能性が低くなり万全だ。

※図中記号説明
→ 予想されるモンスターの移動ルート
回 かいてんばん　召 しょうかんスイッチ
地 地雷、おおがた地雷

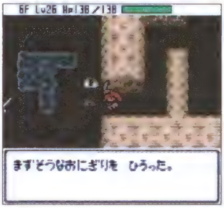
階層別攻略

1F～11F　アイテムを揃えよう

探索開始直後から強力なワナを利用できるので、気楽に先へ進んでしまいそうになるが、それではいずれ行き詰まる。確実に先のフロアへ進みたければ、モンスターが弱いうちにアイテムを集め、シレンのレベルを上げて探索準備を整えよう。まず最初に、1Fと2Fに出る「どく矢のワナ」を使い「どく矢」を手に入れる。壁際に「どく矢のワナ」を仕掛けたら、その上へ落ちるようにアイテムを投げよう。すると落ちたアイテムによって「どく矢のワナ」が作動するが、ワナ上には誰もいないので発射された「どく矢」は壁に当たって落ちる。これを繰り返し「どく矢」を稼いでおけば、万が一モンスターと接近戦になった場合でも、浮遊系モンスターを攻撃するときなどにも使える。3Fから5Fには「地雷」と「しょうかんスイッチ」が出現するので、経験値を稼ぐチャンス。前ページで紹介したように「かいてんばん」を併用すれば、同士討ちでレベルアップしたモンスターが「地雷」で倒れ大量の経験値が入る、といったことも起こり得る。さらに6Fから11Fで出る「ころび石」を使い、モンスターからアイテムを落とさせれば準備は万全だ。



「どく矢」を稼ぐ間に攻撃されないように、入り口に「落石のワナ」を仕掛けておこう。「どく矢」がなくなったら同じ方法で補充するといい。



お腹が減ったら「デロデロのゆ」で「まずそうなおにぎり」を入手。接近戦は極力避けるので、ちからが下がっても気にする必要はない。

初挑戦時のポイント

初めて天下一ワナ道会に挑むときも、やはりポイントとなるのはアイテム集め。「どく矢」を稼ぐのに時間をかけても、ガイバラの記録は十分上回れる。急ぐあまりに準備を怠ると、後で苦しくなり時間が余計かかるので注意。

12F～20F　充分なレベル上げを行なう

ここからは先のフロアでの激戦に耐えられるよう、レベル上げを重点的に行なう。中でも「きめんむしゃ」が倒れると出現する「ぼうれいむしゃ」がポイント。このモンスターの能力でレベルアップしたモンスターを倒せば、大量の経験値が入る。幸い12Fから20Fまでは、各フロアに「しょうかんスイッチ」と「おおがた地雷」または「地雷」が出現する。これらを使ってこの階層を通り抜けるまでの間に、レベルを最低30にまでは上げておこう。ただし出現するモンスターも、手強いものが増えてくるので注意。特に「デブーチョ」の投石は、盾を持っていないシレンには脅威だ。また飛行タイプモンスターの「パコレプキーナ」も強敵。「どく矢」を使って倒そう。

「とおせんりゅう」や「ゴーグラー」がレベルアップした後に倒すと、一気に数千も経験値が入る。以後の探索がとても楽になるだろう。

初挑戦時のポイント

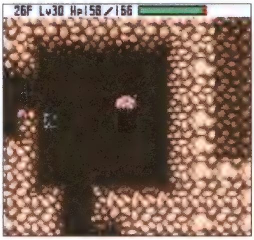
11Fまでに準備を整えていれば、あえて経験値を稼ぐ必要はない。「どく矢」や杖を駆使してひたすら15Fを目指そう。レベルが低くて不安なら、「地雷」と「しょうかんスイッチ」の組み合わせで少し経験値を稼ぐといい。

21F～30F

難敵ギャドンに注意

この辺りのフロアから手強いモンスターが続々と出現し始める。ここにたどり着くまでの間にアイテムや経験値を稼いでおかないと、どんどん苦しい状況に追い込まれるので覚悟すること。ここで最も注意したいのが、21Fから27Fまでに出現する「ギャドン」だ。飛行タイプモンスターのためワナにかからず、ただでさえ手こずるのに加え、杖を飲み込み使用回数を0にする特技が問題。盾がないため防御面が弱いシレンにとって、杖は窮地を乗り切るために不可欠な重要アイテム。その杖の使用回数を0にされてしまうと、先に進むのが非常に難しくなる。杖の効果を使ってでも、飲み込まれるのを阻止しよう。20Fまでで十分レベルを上げているならば、21Fから27Fは「落し穴」を自分で作動させ、「ギャドン」の出現しなくなる28Fまで一気に進んでしまうのも1つの手。それ以降の探索が少しつらくなるが、杖を失うよりはマシだ。

「ギャドン」に杖を飲まれると、ここまでに杖を稼いできた努力がムダに終わる。何としてでも阻止しよう。

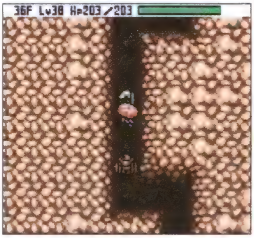


「落し穴」があれば少しダメージを受けるだけで次のフロアへ進める。多用の際は「ワナのもと」の補充を忘れずに。

31F～40F

視界外からの攻撃

着実に経験値を稼いでいれば、この時点でHPが200以上になっていることは珍しくない。しかし盾がないため、「デブートン」の投石を数回受けるだけで瀕死状態に追い込まれる。壁越しなど、見えない場所から投げられると手の出しようがない。回復しつつ距離を離し、追いかけてきたところを引っかけるようにワナを仕掛けよう。他にも「コドモせんしゃ」のような、間接攻撃を得意とするモンスターには注意したい。



ワナに掛かるのを待っていては間接攻撃の格好のマトだ。部屋では勝負せず、通路にワナを仕掛けて誘導しよう。

41F～49F

基本を守って慎重に進め

飛行タイプや間接攻撃をするモンスターが出ないため、基本通りモンスターの移動経路にワナを仕掛けつつ進もう。とはいえ直接攻撃の威力が高いモンスターばかり出るので、接近しないよう注意。なお、ダメージを与えるワナでモンスターを倒すと、「しょうぐん」が倒れた後に出現する「しょうぐんゾンビ」の特技で復活する可能性がある。「デロデロのゆ」のような、一撃死ワナなら復活できないので優先して仕掛けよう。

数回攻撃を受けるだけで倒されてしまうような、力自慢ばかりが出現。息抜きのような階層だが油断は禁物。

50F～59F

見えない強敵ホルムデーモン

この階層では、飛行タイプであり、かつ姿が見えないやっかいなモンスター、「ホルムデーモン」が出現する。仕掛けたワナをすり抜け、しかも姿が確認できないため攻撃されるまでは存在がわからないという、最悪の相手だ。他のモンスターも強敵揃いなので、倒そうとは思わず先のフロアへ急いだほうがいい。52Fにたどり着けば、以後60Fまでは「落し穴」で逃げられる。

「どんそくのワナ」でモンスターを足止めすれば、「ホルムデーモン」の移動も妨害できる。その隙に先へ。

60F～69F

ここからは逃げの一手

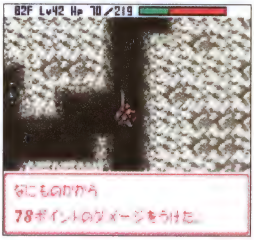
60Fを過ぎたあたりから、天下一ワナ道会における唯一の回復アイテム「回復の壺」が、ほとんど出てこなくなる。こうなると残された手は逃げることだけ。ワナを駆使してひたすら先を急ごう。通路や部屋の入り口に「ノロイバサミ」や「どんそくのワナ」など、移動を妨げるものを仕掛けると逃げやすくなる。モンスターの特技を封印できる「そうびはずし」も要所に仕掛けると安心。

「ベアボーグ」のような、間接攻撃が得意なモンスターが脅威。倒すか逃げるか、状況を見て動く前に判断しよう。

70F～89F

一撃死させるワナを惜しまずに

引き続き基本方針は逃げることだが、最も手軽な逃亡手段である「落し穴」は80Fから84Fにしか出現しない。その他のフロアでは一撃死効果のあるワナを仕掛け、逃げ道を確保すること。このとき問題なのが「ノコギガッター」で、シレンが通路にいるとき他のモンスターを投げつけられると、道を塞がれ身動きがとれなくなる可能性がある。一撃死ワナでモンスターを減らすまでは、部屋で待ち伏せるほうが無難だ。



「ホルムデーモン」より強い「メチルサタン」が80F以降に出現。攻撃される前に「落し穴」で先を急ごう。

90F～99F

カラクロイドの盾を入手

数々の苦難を乗り越え、90Fまでたどり着くとようやく盾が出始める。ここで拾える「カラクロイドの盾」は、天下一ワナ道会にしか存在しない貴重品。アイテム収集家を自負するなら、ぜひとも入手しておきたい一品だ。最深階層を目指すならば95Fまでは「落し穴」で進めるが、その先は「落し穴」どころか一撃死効果のワナも出ない。手持ちのアイテムと相談し、進むか「もちかえりの巻物」で戻るか決めよう。

役に立つのは「どんそくのワナ」と「かいてんばん」程度。苦労を無にしないためにも、引き際を見定めたい。

壺の洞窟

強力なモンスターの群れから、ひたすら逃げまくるダンジョン。レベルが上がらない極限の状態を生き残るには、アイテムとテクニック以外に強運が必要だ。

初期目標階層	6階
最深階層	99階
アイテム持ち込み	不可能
ギタン持ち込み	不可能
仲間の同行	不可能
事前の訓練	不可能
店の出現	なし

壺の洞窟 ダンジョンデータ

出現するアイテムについて

一覧を見てわかるように、剣や盾、矢といったダメージに関するアイテムが一切出現しない。その他のアイテムも、投げ当て以外でモンスターへダメージを与えられるのは「ふきとばしの杖」だけだ。戦ってモンスターを倒す道は、この時点でほぼ閉ざされている。その代わりにモンスターを閉じこめる「とじこめの壺」を多数手に入れられるので、これと他のアイテムを使っていかに戦いを避けるかが課題となる。

「おにぎり」の出現率が低く、長期戦は不利。もっとも逃げるだけだから、結果的にプレイ時間は短くなるので気にしなくていい。

出現アイテム一覧

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
えんとうの腕輪	○	×	○	×
つうかの腕輪	○	×	○	×
とうしの腕輪	○	×	○	×
よくみえの腕輪	○	×	○	×

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
おにぎり	○	×	×	×

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
たかとび草	○	×	○	×
めぐすり草	○	×	○	×

巻物

アイテム名	床	店	落	変
あかりの巻物	○	×	○	×
もちかえりの巻物	○	×	○	×

杖

アイテム名	床	店	落	変
いちじしのぎの杖	○	×	○	×
かなしばりの杖	○	×	○	×
せんこうだんの杖	○	×	○	×
とびつきの杖	○	×	○	×
ばしょがえの杖	○	×	○	×
ふきとばしの杖	○	×	○	×

壺

アイテム名	床	店	落	変
くうかんいどうの壺	○	×	○	×
とじこめの壺	○	×	○	×

表内略号　床＝フロアに落ちている　店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす　変＝へんげの壺で出現する
※剣、盾、矢は出現しない

出現するワナについて

壺の洞窟に出現するワナは、種類も設置数も多くはない。しかしシレンがあまりに弱いことを考えると、引っかかったら最期と覚悟すべき。慎重に進むこと。ただし「バネ」と「まるたのワナ」は緊急時の逃亡用に使えるので利用しよう。

出現ワナ一覧

1F～2F
かいてんばん
ころび石
バネ
まるたのワナ

3F～99F
かいてんばん
けいほうそうち
ころび石
どんそくのワナ
バネ
まるたのワナ

出現するモンスターについて

ほとんどのモンスターがシレンを一撃で倒せるだけの攻撃力を持っている。接近戦を挑むのはまさに自殺行為だ。とにかく近づかれないように行動すること。特殊能力を持つモンスターは少ないが、「パコレプキーナ」の壁飛行と「ギャザー」のアイテム投げ当てを無効化する能力は脅威。この２体の動向には十分注意したい。

探索開始直後からレベル２以上のモンスターが続々登場する。正攻法での勝ち目は０に等しいので、絶対に近づいてはいけない。

出現モンスター　分布チャート

帯の色とモンスターの特徴　※赤文字のモンスターは飛行タイプ

直接攻撃が得意　特筆事項なし

21F 22F 23F 24F 25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F
ギャザー
タウロス
どうくつマムル
とおせんりゅう
じんめんいわ
パコレプキーナ
マスターチキン
ガンたれヘビ
ダギャダギャン

41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F 60F
ギャザー
タウロス
どうくつマムル
とおせんりゅう
じんめんいわ
パコレプキーナ
マスターチキン
ダギャダギャン

	61F	62F	63F	64F	65F	66F	67F	68F	69F	70F	71F	72F	73F	74F	75F	76F	77F	78F	79F	80F
ギャザー																				
タウロス																				
どうくつマムル																				
とおせんりゅう																				
じんめんいわ																				
パコレプキーナ																				
マスターチキン																				
ダギャダギャン																				

	81F	82F	83F	84F	85F	86F	87F	88F	89F	90F	91F	92F	93F	94F	95F	96F	97F	98F
ギャザー																		
タウロス																		
どうくつマムル																		
とおせんりゅう																		
じんめんいわ																		
パコレプキーナ																		
マスターチキン																		
ダギャダギャン																		

壺の洞窟／ダンジョン攻略

基本攻略

■ 逃げるしかないダンジョン

壺の洞窟の基本となる行動方針は「逃げ」。出現する強力モンスターを倒す手段がほとんどなく、仮に倒しても経験値が入らないとなれば、もう逃げるしか手はない。モンスターを閉じこめる「とじこめの壺」を使い、ひたすら逃げよう。ただし「とじこめの壺」の入手数は、モンスターの出現数には到底及ばない。その他のアイテムやテクニックを駆使し、壺を節約する必要がある。

「とじこめの壺」を投げ当てると、確実にモンスターを閉じこめられる。効果は絶大なので、大切に使おう。

■ 閉じこめたモンスターの利用法

「とじこめの壺」に閉じこめたモンスターは、壺を割ると目つぶし状態で出現し、フロアを移るまででたらめに行動し続ける。一見すると何の役にも立たなそうに思えるが、実はこのモンスターも、状況次第では利用できる。モンスターに追われて通路へ逃げ込んだ際、そのモンスターとの間が開いていたら、曲がり角まで誘導しよう。モンスターが曲がり角の手前に差し掛かったところで、別のモンスターを閉じこめていた「とじこめの壺」を曲がり角に向けて投げると、割れた壺から出現したモンスターが道を塞ぐ形になり、結果的に足止めになる。追ってきたモンスターと壺に入ったモンスターが、どちらも「パコレプキーナ」以外ならこの方法が使える。アイテム所持数に余裕がある場合で構わないから、モンスター入りの壺を持ち歩くといいだろう。

この位置関係で壺を投げる。目つぶし状態のモンスターが、シレンを追うモンスターを倒してしまうことも。

迫るモンスターに壺を当てた場合、壺内のモンスターがその前に出るか後に出るかは運。やはり壁を利用したい。

■ 「じんめんいわ」の使い方

止まっている「じんめんいわ」は、「ばしょがえの杖」を使って位置を変えても動くことがない。この性質を利用し、部屋の中に「くうかんいどうの壺」を置いてから、「ばしょがえの杖」で入り口に「じんめんいわ」を移動させよう。別の「くうかんいどうの壺」をモンスターに投げつければ、「じんめんいわ」で閉鎖された部屋の中にモンスターを転移させ、出られなくさせられる。

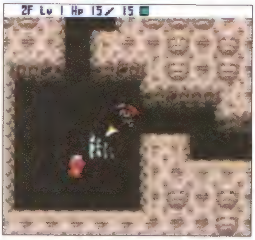
準備が少し必要だが「くうかんいどうの壺」を「とじこめの壺」のように使える。安全を確保してフロアの探索を。

階層別攻略

1F～9F

相手を見極め壺を温存

モンスターの姿を確認次第すぐに対処できるよう、フロアの探索は慎重に行なうこと。高速移動は厳禁だ。また「とうしの腕輪」や「あかりの巻物」のような、モンスターの動向がわかるアイテムを手に入れたらぜひ使おう。それらを利用して探索し、できるだけ多くのアイテムを集めておくほど、先へ進みやすくなる。探索中モンスターに攻撃されそうになったら、「とじこめの壺」を使う前にモンスターの種類を確認。「じんめんいわ」と「ダギャン」の攻撃なら一度だけは耐えられるので、状況が許すようならば壺を使わず、あえて攻撃を受け先へ進もう。同様に「どうくつマムル」に出会った時「ふきとばしの杖」を持っていたら、それを使って倒してしまいたい。どれだけの数の「とじこめの壺」を集め、先のフロアへ持っていけるかが勝負だ。



この状況で階段に乗ると「じんめんいわ」に攻撃されるが、1回だけなので「とじこめの壺」を使う必要はない。

初挑戦時のポイント

探索の基本は同じだが、目標階層が6階と浅いので危険に身をさらしてまでアイテム集めをしなくてもいい。階段を見つけ次第先のフロアへ進もう。急げば満腹度もさほど減らず、「おにぎり」探しに気を取られることもない。

10F～30F

杖を利用して先へ

10Fからは「ダギャン」の代わりに「ダギャダギャン」が出現し、一撃に耐えられるのは「じんめんいわ」の攻撃だけになる。「とじこめの壺」の必要性がさらに増すが、それでもなお温存していくべき。杖を惜しまず使っていこう。最も便利なのは「かなしばりの杖」だ。また「いちじしのぎの杖」は最初に「どうくつマムル」に使いたい。階段の上に送ったのが「どうくつマムル」なら、「ふきとばしの杖」1回で先のフロアへ進める。

囲まれたら「ふきとばしの杖」でモンスターを飛ばし、「ばしょがえの杖」で位置を入れ替え窮地を抜け出せ。

31F～99F

最悪モンスター「ギャザー」

30Fまでの道のりは運をテクニックによってある程度カバーできるが、31Fから出現する「ギャザー」には通用しない。アイテムの投げ当てを無効化する「ギャザー」には「とじこめの壺」が効かず、杖の魔法も消されてしまうからだ。「とびつきの杖」を使って距離を開けたり、「たかとび草」を飲んで逃げることはできるが、根本的な解決にはならない。自分の幸運を信じて、目の前に「ギャザー」が出ないことを祈ろう。

フロアに降り立った時点で、2体以上の「ギャザー」に囲まれていたら手の打ちようがない。こればかりは運だ。

鍛冶屋のかまど

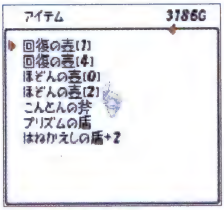
アイテムやギタンを持ち込めることが特徴。だが、浅い階層でも出現するモンスターは強力なものばかりなので気は抜けない。選りすぐりの装備で挑もう。

初期目標階層	99階
最深階層	99階
アイテム持ち込み	可能
ギタン持ち込み	可能
仲間の同行	1人まで
事前の訓練	可能
店の出現	あり

鍛冶屋のかまど ダンジョンデータ

出現するアイテムについて

貴重な特殊能力を持つ剣や盾が多く出現するのが特徴だ。しかもその剣や盾のほとんどは、このダンジョンでしか出現せず、それらのアイテムを入手したいなら必ず訪れる必要がある。特に貴重なアイテムは、修正値の上限が99で、合成可能な特殊能力の数も10を誇る「マムルの剣」と「マムルの盾」。それもこの両方を装備すれば、共鳴の効果で移動したときにワナが起動しなくなるという特典付きだ。それをベースに、同じくこのダンジョンでしか出現しない「こんとんの斧」「はねかえしの盾」「プリズムの盾」「みかわしの盾」「やまびこの盾」といった有益な特殊能力を合成していけば、以後のダンジョン探索が非常に楽になるだろう。また、壊れない「金の腕輪」も入手したいアイテムの1つだ。ただし、これらのアイテムを1回の冒険で全て揃えることは不可能に等しいので、頃合いを見てイルパの町に戻り、剣や盾の質を徐々に高めていこう。遠回りに思えるかもしれないが、その方法が鍛冶屋のかまどをクリアするための一番の近道なのである。シレンの装備が整わないうちに深部へと進み、所持している貴重なアイテムを全て失うような結果だけは、何としても避けるように。



目当てのアイテムが揃ったら無理せずイルパの町に戻ろう。ダンジョンに入る前に「もちかえりの巻物」を持って行くのを忘れずに。

食料は店で販売されている「おにぎり」のみ。比較的出現しやすい草・たねで満腹度を回復しよう。心細いなら食料を持ち込むといい。

「草うけの杖」や「草なげの杖」もこのダンジョンでしか入手できない貴重なアイテムの1つ。草・たねを床に置いて使おう。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
こんとんの斧	×	○	×	×
セルアーマーの剣	×	×	○	×
たましいのカマ	×	○	×	×
にょいぼう	×	○	×	×
マムルの剣	×	○	×	×
ミノタウロスの斧	×	○	×	×

盾

アイテム名	床	店	落	変
サトリの盾	×	○	×	×
青銅甲の盾	×	○	×	×
装甲カブラサライ	×	○	×	×
鉄甲の盾	×	○	×	×
ドラゴンシールド	×	○	×	×
呪いよけの盾	×	○	×	×
バトルカウンター	×	○	×	×
はね返しの盾	×	○	×	×
ハラモチの盾	×	○	×	×
百鬼の盾	×	○	×	×
風魔の盾	×	○	×	×
プリズムの盾	×	○	×	×
マムルの盾	×	○	×	×
みかわしの盾	×	○	×	×
見切りの盾	×	○	×	×
木甲の盾	×	○	×	×
やまびこの盾	×	○	×	×

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
あたらずの腕輪	×	○	×	×
金の腕輪	×	○	×	×
たれながしの腕輪	×	○	×	×
つうこんの腕輪	×	○	×	×
まがりの腕輪	×	○	×	×

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
おにぎり	×	○	×	×

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
いかくちょうのたね	×	×	×	○
いしゅくしょうのたね	×	×	×	○
命の草	○	○	○	○
おとぎり草	○	○	○	×
こんらん草	×	×	×	○
ざっそう	○	○	○	○
すいみん草	×	×	×	○
すばやさ草	×	×	×	○
どくけし草	×	×	×	○
どく草	○	○	○	○
ドラゴン草	×	×	×	○
ふこうのたね	×	×	×	○
めぐすり草	×	×	×	○
やく草	○	○	○	×

杖

アイテム名	床	店	落	変
草うけの杖	○	×	○	×
草なげの杖	○	×	○	×

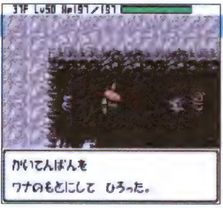
壺

アイテム名	床	店	落	変
きょうかの壺	×	○	×	×
じゃっかの壺	×	○	×	×

表内略号
床＝フロアに落ちている
店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす
変＝へんげの壺で出現する
※矢、巻物は出現しない

出現するワナについて

「ワナしの腕輪」を持ち込んで装備すれば、ワナの改造と、モンスターをワナに掛けることができる。しかし、出現するワナの種類を考えると、ワナだけでモンスターを倒すのは困難だ。あくまで補助的な手段と割り切るように。



「ワナしの腕輪」や「よくみえの腕輪」があれば、ワナは怖くない。「金の腕輪」を入手したら、それらを合成して持ち込もう。

出現ワナと改造ローテーション一覧

1F～4F	5F～9F	15F～19F	21F～29F	30F～39F
イカリのワナ	イカリのワナ	イカリのワナ	イカリのワナ	イカリのワナ
しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ
ノロイバサミ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	ノロイバサミ
鉄の矢のワナ	さびワナ	さびワナ	さびワナ	鉄の矢のワナ
どく矢のワナ	どく矢のワナ	どく矢のワナ	どく矢のワナ	かいてんばん
かいてんばん	かいてんばん	かいてんばん	かいてんばん	どんそくのワナ
どんそくのワナ	どんそくのワナ	どんそくのワナ	どんそくのワナ	けいほうそうち
けいほうそうち	けいほうそうち	けいほうそうち	けいほうそうち	

40F～59F	60F～69F	70F～79F	80F～89F	90F～98F
イカリのワナ	イカリのワナ	イカリのワナ	イカリのワナ	イカリのワナ
しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ	しょうかんスイッチ
ノロイバサミ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	ノロイバサミ	ノロイバサミ
さびワナ	かいてんばん	さびワナ	かいてんばん	さびワナ
かいてんばん	どんそくのワナ	かいてんばん	どんそくのワナ	かいてんばん
どんそくのワナ	けいほうそうち	どんそくのワナ	けいほうそうち	どんそくのワナ
けいほうそうち		けいほうそうち		けいほうそうち

出現するモンスターについて

分布チャートを見れば分かる通り、序盤から強力なモンスターが出現するとんでもないダンジョン。それらのモンスターに対抗できるよう、仲間を連れていったり強力な装備を持ち込んで、まず序盤を乗り切ろう。シレンが順調にレベルアップすれば、次第にモンスターの強さを感じなくなるはずだ。また、このダンジョンで出現するモンスターの特技のほとんどは、「トドの盾」「呪いよけの盾」「はねかえしの盾」「プリズムの盾」「みかわしの盾」「やまびこの盾」の特殊能力があれば無効化できる。ただし「ばくれつウニ」「ベアボーグ」「ノコギガッター」の特技は前述の盾の特殊能力では防げない。それらのモンスターを相手にする場合は特技を封印しよう。

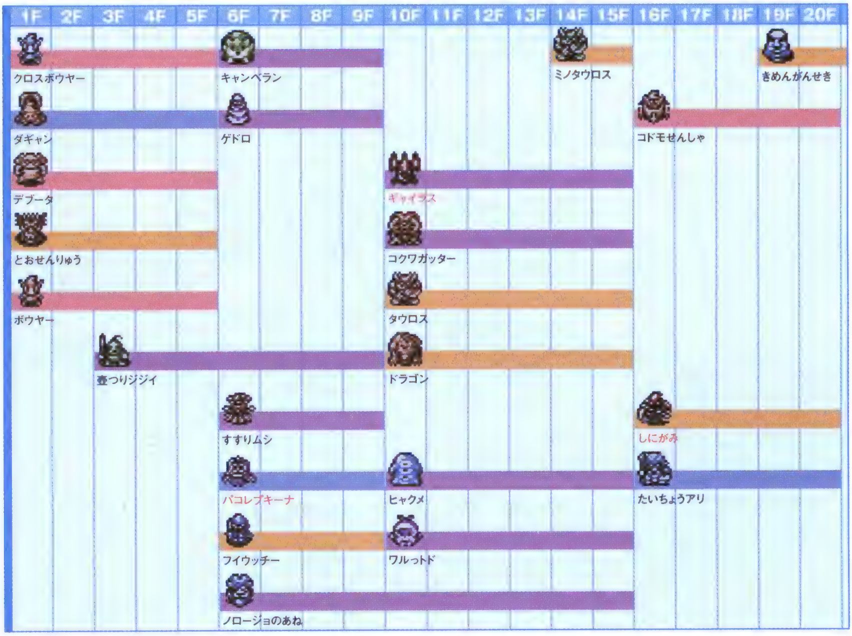
所持アイテムに効果が及ぶ特技を使うモンスターが多い。貴重なアイテムを失わないよう「トドの盾」の特殊能力はぜひ備えておきたい。

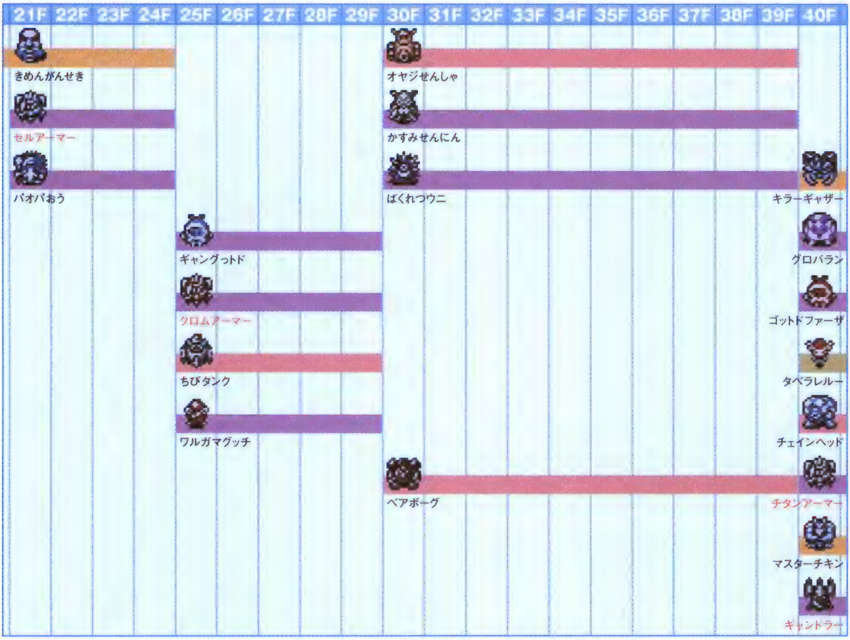
タベラレルーの出現する可能性は他のモンスターに比べ低いが、出現するフロア数は多い。最優先で倒したいモンスターだ。

出現モンスター 分布チャート

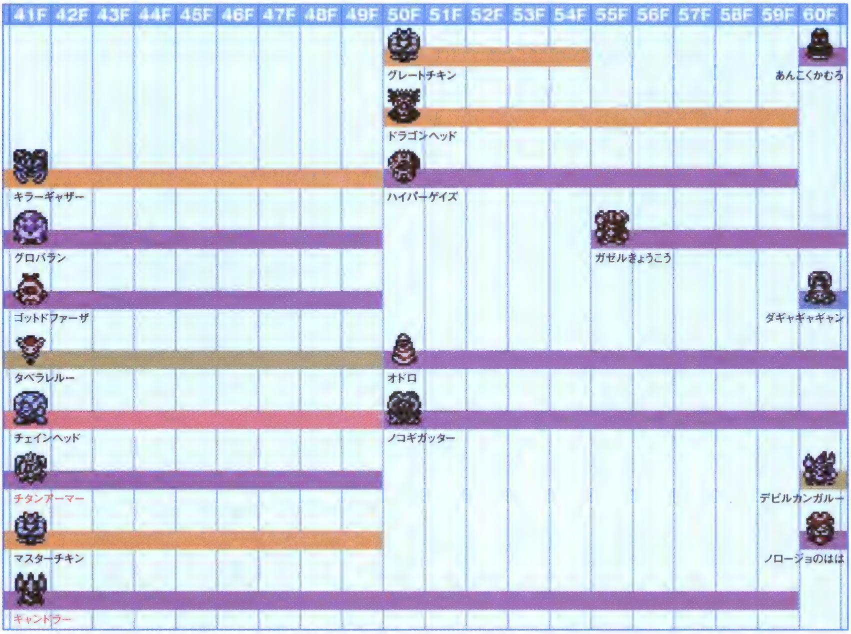
帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

直接攻撃が得意 / 間接攻撃が得意 / 特殊能力が得意 / シレンの助けになる / 他のモンスターをサポートする / 特筆事項なし

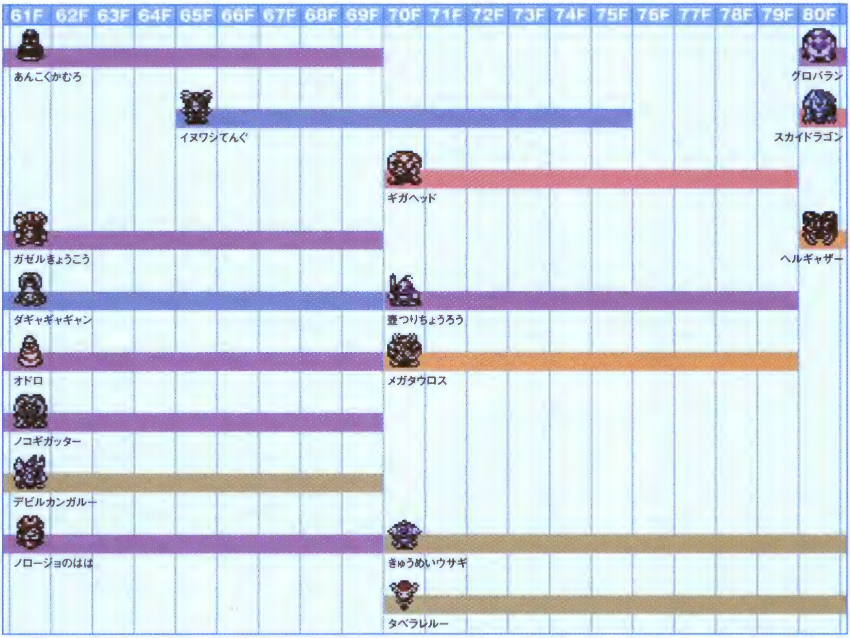


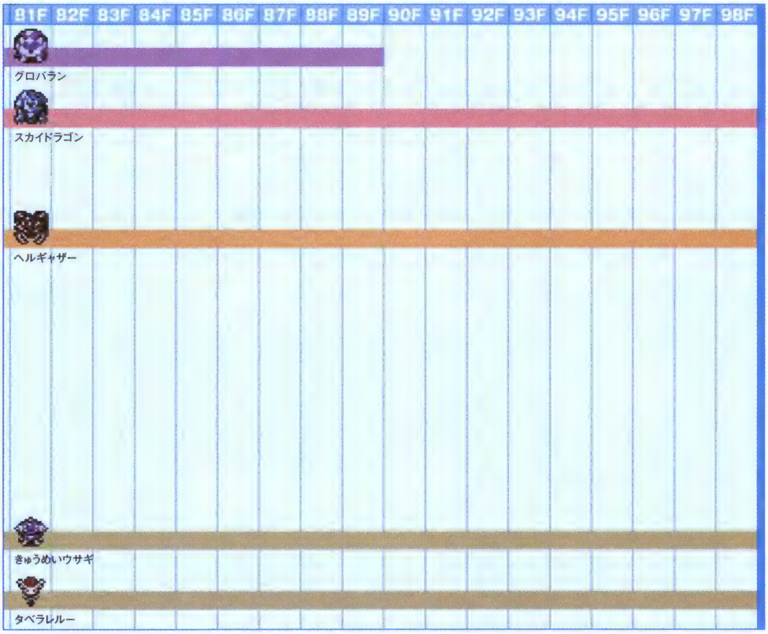


21F 22F 23F 24F 25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F
きめんがんせき
セルアーマー
パオパおう
オヤジせんしゃ
かすみせんにん
ばくれつウニ
ギャングっトド
クロムアーマー
ちびタンク
ワルガマグッチ
ベアボーグ
キラーギャザー
グロバラン
ゴットドファーザ
タベラレルー
チェインヘッド
チタンアーマー
マスターチキン
キャントラー



41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F 60F
グレートチキン
ドラゴンヘッド
ハイパーゲイズ
キラーギャザー
グロバラン
ゴットドファーザ
タベラレルー
チェインヘッド
チタンアーマー
マスターチキン
キャントラー
ガゼルきょうこう
オドロ
ノコギガッター
あんこくかむろ
ダギャギャギャン
デビルカンガルー
ノロージョのはは


61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F 70F 71F 72F 73F 74F 75F 76F 77F 78F 79F 80F
あんこくかむろ
グロバラン
イヌワシてんぐ
スカイドラゴン
ギガヘッド
ガゼルきょうこう
ヘルギャザー
ダギャギャギャン
壺つりちょうろう
オドロ
メガタウロス
ノコギガッター
デビルカンガルー
ノロージョのはは
きゅうめいウサギ
タベラレルー


81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F
グロバラン
スカイドラゴン
ヘルギャザー
きゅうめいウサギ
タベラレルー

ダンジョン攻略

基本攻略

■事前の準備

序盤から強力なモンスターが出現することは先にも述べたが、右の「持ち込みたいアイテム一覧」はそのモンスター達に対抗するために有効なアイテムをピックアップしたもの。記載されたアイテムは必ず必要というわけではなく、あればダンジョンの攻略が格段に楽になるというものなので注意して欲しい。「ハラヘラズの腕輪」がないなら食料を多めに持っていくなど、持ち込むアイテムはプレイヤーの用意できる範囲で最善を尽くすように。ただし、モンスターの位置を確認できる「とうしの腕輪」と、ピンチになったときのため「もちかえりの巻物」だけは必ず用意しよう。また、剣と盾は右に記載されたアイテムの特殊能力を合成しておくといい。

アイテムを入れて持ち歩ける「ほぞんの壺」と、HPを最大まで回復できる「回復の壺」は非常に便利。できるだけ数を揃えたい。

持ち込みたいアイテム一覧

剣
1ツ目ゴロシ
じょうぶつのカマ
ドラゴンキラー
ドレインバスター
妖光のヤリ

盾
地雷ナバリの盾
トドの盾
ドラゴンシールド
パワーシールド

腕輪
とうしの腕輪
ハラヘラズの腕輪
よくみえの腕輪
ワナしの腕輪

矢
鉄の矢

草・たね
たかとび草
ふっかつ草

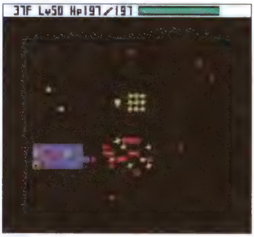
杖
いちじしのぎの杖
かなしばりの杖
トンネルの杖
ばしょがえの杖
ふういんの杖
ふきとばしの杖
みがわりの杖

巻物
大部屋の巻物
おはらいの巻物
しきべつの巻物
せいいきの巻物
ダイバクハツの巻物
ねだやしの巻物
はくしの巻物
もちかえりの巻物

壺
回復の壺
きゅうしゅうの壺
合成の壺
しゅくふくの壺
ほぞんの壺

■「とうしの腕輪」でフロア内をチェック

鍛冶屋のかまどは、他のダンジョンに比べモンスターハウスの出現確率が非常に高い。モンスターハウスのあるフロアとないフロアを比べると、前者の方が多いだろう。その対策として、「とうしの腕輪」でマップを確認する方法が有効だ。この方法なら簡単にモンスターハウスの位置を確認できるため、フロアを移動した直後の部屋がモンスターハウスだったという場合を除けば、事前にモンスターハウスを回避できる。なお、「とうしの腕輪」は壊れない「金の腕輪」や「がんじょうな腕輪」に合成してある場合を除き、新たなフロアに移動した直後に装備し、マップを確認したあとすぐに外す方法で、壊れるのを防ごう。



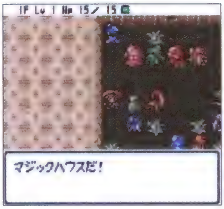
「とうしの腕輪」を装備してマップを見れば、モンスターハウスだけでなく店の位置も確認でき一石二鳥といえる。

ダンジョン攻略

階層別攻略

1F～9F　レベルアップを図ろう

序盤は、「ボウヤー」「クロスボウヤー」「デブータ」といった間接攻撃を得意とするモンスターが多く出現する。それらのモンスターの間接攻撃でHPを減らされた直後に、他のモンスターに攻撃されては危険だ。ピンチになったら回復アイテムを惜しまず使い、とにかくモンスターを倒そう。シレンのレベルが10前後になればHPも増加し、余裕を持って戦えるようになるはずだ。



運が悪いと入った直後に、モンスターハウスなんてこともある。すぐに「もちかえりの巻物」を使ってイルパの町へ戻ろう。

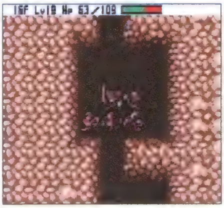
10F～15F　ギャイラスの特技に注意

10F～15Fは、シレンの持っている壺をついばんで容量を0にする「ギャイラス」が厄介。「ほぞんの壺」をついばまれると中のアイテムまでもなくなってしまう。「トドの盾」の特殊能力があればその特技を無効化できるが、それがないなら特技を封印するといい。他には攻撃力の高い「タウロス」や「ドラゴン」がこの階層の強敵。間接攻撃でダメージを与え、倒してしまおう。

「ギャイラス」の使う特技への対策としては、壺を床に置くという方法もある。戦闘が終了したらその壺を忘れずに回収しよう。

16F～29F　「しにがみ」の恐怖

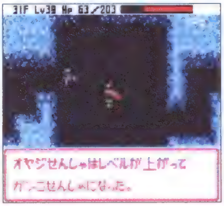
この階層に出現するモンスターの中では「しにがみ」に注意したい。「しにがみ」は、2回攻撃ができ、行動速度は倍速、さらに壁を通過してシレンに接近するというとんでもないモンスターだ。新たなフロアに移動した直後は、数ターン行動しただけで、フロア中の「しにがみ」がシレンに接近してくる。次のフロアに移動する前に、必ずHPを最大まで回復させておくように。



この階層では、数回行動しただけで、このような状況になる。回復が間に合わないと思ったら、「せいいきの巻物」を床に置こう。

30F～39F　爆発系の攻撃に注意

「ばくれつウニ」の爆発でHPを減らされたあと、「オヤジせんしゃ」や「ベアボーグ」の「たいほうのたま」でトドメを刺されるという連続攻撃が危険なフロア。盾に「地雷ナバリの盾」の特殊能力があればそれらのダメージを半減できるが、それがないなら特技を封印するぐらいしか有効な対策はない。階段を発見したら、すぐにでも次のフロアへ進んでしまう方がよさそうだ。



「たいほうのたま」の爆発は周囲8マスを巻き込むため、「オヤジせんしゃ」がレベルアップしてさらに危険度が増すことも……。

40F～49F　「タベラレルー」が出現

「キラーギャザー」「チェインヘッド」「マスターチキン」といったモンスターと共に「タベラレルー」が出現するため、レベルアップされる危険がある。運良く「タベラレルー」を発見したら最優先で倒すように。他にもシレンの持っているアイテムを盗む「ゴットドファーザ」に注意したい。フロア内に店があると、「ゴットドファーザ」に盗まれたアイテムは店の商品にされてしまい非常に腹立たしい。戦うときは、やはり特技を封印するのが無難だろう。

モンスターはシレンよりも「タベラレルー」を優先して攻撃する。先を越されないよう、アイテムを使って阻止しよう。

50F～69F　「ノコギガッター」をねだやしに

この階層で出現するモンスターの中で一番警戒すべきは「ノコギガッター」で、シレンをモンスターハウス、ワナ、他のモンスターのいずれかに投げつけるという凶悪な特技を使う。その特技は盾に「プリズムの盾」の特殊能力があっても防げず、封印状態にするぐらいしか対策がない。しかも50F～69Fという数多くのフロアに出現する可能性がある。もし「ねだやしの巻物」を持っているなら迷わず投げつけ安全を確保しよう。その次に厄介なのが「デビルカンガルー」だ。他のモンスターをイカリ状態にし、さらに行動速度を１段階上昇させるという特技を使うため、それほど攻撃力の高くないモンスターでもアイテムを使わないと倒せないような危険なモンスターになってしまう。とにかく「デビルカンガルー」は見つけ次第倒すよう心掛けよう。

「ノコギガッター」は他のモンスターをシレンに投げることもある。突如出現するモンスターに驚かされることだろう。

イカリ状態かつ倍速で行動するモンスターと遭遇したら、付近に「デビルカンガルー」がいると思って間違いない。

70F～98F　「きゅうめいウサギ」を優先して倒す

この階層ではHPを回復する特技を持つ「きゅうめいウサギ」と、トップクラスの攻撃力を誇る「ギガヘッド」「スカイドラゴン」「メガタウロス」といったモンスターが共に出現する。「きゅうめいウサギ」に他のモンスターのHPを回復されると戦闘が長引きやっかいなので、同時に戦うことになったらアイテムを駆使してでも優先して倒すように。また、この階層では「タベラレルー」が再び出現するようになる。先に紹介したように、発見したら直ちに倒すのが無難だろう。

「きゅうめいウサギ」自体なかなかあなどれないパラメータを持つ。倒しきれないと感じたら、特技を封印しよう。

奈落の果て

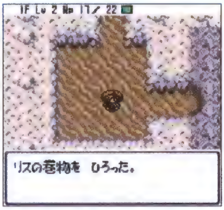
『シレン』シリーズではおなじみの、入手可能アイテム未識別、一切の持ち込み禁止の難関ダンジョン。最下層クリアにはプレイヤー自身の探索手腕が問われる。

初期目標階層	30階
最深階層	99階
アイテム持ち込み	不可能
ギタン持ち込み	不可能
仲間の同行	不可能
事前の訓練	不可能
店の出現	あり

奈落の果て ダンジョンデータ

出現するアイテムについて

持ち込みができないことを補うように、ダンジョン内には豊富な種類のアイテムが出現する。必ず識別されている「はくしの巻物」や「水がめ」など一部を除けば、ダンジョンの特性としてほぼすべてのアイテムが未識別状態で出現するため、探索時には識別に関する知識を欠かすことができない。アイテムの大半を識別してしまえば入手できる種類の豊富さが武器となり、一歩間違えば即モンスターに倒されてしまうようなきわどい場面でもアイテムを組み合わせて使用することで切り抜けられるようになる。序盤から中盤にかけて１つでも多くのアイテムを集めて、それらを識別しておくことが、このダンジョンの最下層へ到達するための重要なポイントだ。



冒険中に初めて入手したアイテムは未識別状態になっている。「しきべつの巻物」や「しきべつの壺」で種類を確定させよう。

ダンジョンの探索開始直後は、未識別状態で使用したアイテムが発揮する効果から、なんのアイテムかを推測することが必要となる。

出現アイテム一覧

剣

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの斧	○	○	○	○
カタナ	○	○	○	○
木づち	○	○	○	○
剛剣マンジカブラ	○	×	○	○
こんぼう	○	×	○	○
斬空剣	○	○	○	○
じょうぶつのカマ	○	○	○	○
スパークソード	×	○	×	×
青銅の太刀	○	×	○	○
つかいすての剣	○	○	○	○
つるはし	○	×	○	○
どうたぬき	○	○	○	○
ドラゴンキラー	×	○	×	×
ドレインバスター	○	○	○	○
1ツ目ゴロシ	○	○	○	○
百鬼の剣	○	×	○	○
風魔刀	○	○	○	○
三日月刀	×	○	×	○

盾

アイテム名	床	店	落	変
オオカブトの盾	○	○	○	○
しあわせの盾	○	○	○	○
重装の盾	○	○	○	○
地雷ナバリの盾	○	○	○	○
青銅甲の盾	○	×	○	○
装甲カブラサライ	○	○	○	○
つかいすての盾	○	○	○	○
鉄甲の盾	○	○	○	○
ドラゴンシールド	×	○	×	×
のろいよけの盾	○	○	○	○
バトルカウンター	○	○	○	○
ハラモチの盾	○	○	○	○
パワーシールド	○	○	○	○
百鬼の盾	○	○	○	○
風魔の盾	○	○	○	○
木甲の盾	○	○	○	○

腕輪

アイテム名	床	店	落	変
あたらずの腕輪	○	○	○	○
えんとうの腕輪	○	○	○	○
回復の腕輪	○	○	○	○
こんらんよけの腕輪	○	○	○	○
たかとびの腕輪	○	×	○	×
たれながしの腕輪	○	○	○	○
ちからの腕輪	○	○	○	○
つうかの腕輪	○	○	○	○
つうこんの腕輪	○	○	○	○
とうしの腕輪	○	○	○	○
ドレインよけの腕輪	○	○	○	○
ノーコンの腕輪	○	○	○	○
のろいよけの腕輪	○	○	○	○
バクハツの腕輪	○	○	○	○
ハラヘラズの腕輪	○	○	○	○
ハラヘリの腕輪	○	○	○	○
まがりの腕輪	○	○	○	○
めざましの腕輪	○	○	○	○
よくみえの腕輪	○	○	○	○
よわらずの腕輪	○	○	○	○
ワナあての腕輪	○	○	○	○

矢

アイテム名	床	店	落	変
木の矢	○	○	○	○
銀の矢	○	○	○	○
鉄の矢	○	○	○	○
どく矢	×	○	×	×
とどめの矢	○	○	○	○
ふきとばしの矢	×	×	×	○

おにぎり

アイテム名	床	店	落	変
大きいおにぎり	○	○	○	○
おにぎり	○	○	○	○
きょだいなおにぎり	○	○	○	○
まずそうなおにぎり	○	×	○	○

草・たね

アイテム名	床	店	落	変
いかくちょうのたね	○	○	○	○
いしゅくしょうのたね	○	○	○	○
命の草	○	○	○	○
おとぎり草	○	○	○	○
こんらん草	○	○	○	○
しあわせ草	○	○	○	○
すいみん草	○	○	○	○
すばやさ草	○	○	○	○
たかとび草	○	×	○	○
ちからの草	○	○	○	○
どくけし草	○	○	○	○
どく草	○	○	○	○
ドラゴン草	○	○	○	○
ふこうのたね	○	○	○	○
ふっかつ草	○	○	○	×
めぐすり草	○	×	○	○
やく草	○	×	○	○

巻物

アイテム名	床	店	落	変
あかりの巻物	○	○	○	○
大部屋の巻物	○	×	○	○
おはらいの巻物	○	○	○	○
くちなしの巻物	○	○	○	○
こんらんの巻物	○	○	○	○
しきべつの巻物	○	○	○	○
ジバクの巻物	○	○	○	○
しんくうぎりの巻物	○	○	○	○
せいいきの巻物	○	×	○	○
ゾワゾワの巻物	○	○	○	○
ダイバクハツの巻物	○	○	○	○
たにんかいふくの巻物	○	○	○	○
地のめぐみの巻物	○	○	○	○
壺ぞうだいの巻物	○	○	○	○
天のめぐみの巻物	○	○	○	○
ねだやしの巻物	×	○	×	×
ばいぞくの巻物	○	○	○	○
はくしの巻物	○	×	○	○
バクスイの巻物	○	○	○	○
パワーアップの巻物	○	○	○	○
ひきよせの巻物	○	×	○	○
ひろえずの巻物	○	○	○	○
ふはつの巻物	○	○	○	○
へっぴりごしの巻物	○	○	○	○
メッキの巻物	○	○	○	○
もちかえりの巻物	○	×	○	×
モンスターの巻物	○	×	○	×
ワナけしの巻物	○	○	○	○
ワナの巻物	○	○	○	○

杖

アイテム名	床	店	落	変
イカリの杖	○	○	○	○
いたみわけの杖	○	○	○	○
いちじしのぎの杖	○	○	○	○
かなしばりの杖	○	○	○	○
からぶりの杖	○	○	○	○
クオーターの杖	×	×	○	×
ころばぬ先の杖	○	○	○	○
しあわせの杖	○	○	○	○
せんこうだんの杖	○	○	○	○
とうめいの杖	○	○	○	○
とびつきの杖	○	○	○	○
トンネルの杖	○	×	○	○
ばいそくの杖	○	○	○	○
ばしょがえの杖	○	○	○	○
ひきよせの杖	○	○	○	○
ふういんの杖	○	○	○	○
ふきとばしの杖	○	○	○	○
ふこうの杖	○	○	○	○
へんげの杖	○	○	○	○
まどうの杖	○	○	○	○
みがわりの杖	○	○	○	○

壺

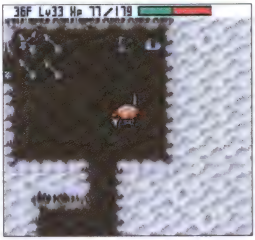
アイテム名	床	店	落	変
回復の壺	○	○	○	○
きゅうしゅうの壺	○	○	○	○
きょうかの壺	×	○	×	×
くうかんいどうの壺	○	×	○	×
合成の壺	○	○	○	○
しきべつの壺	○	○	○	○
じゃっかの壺	○	○	○	○
しゅくふくの壺	○	○	○	○
たいほうの壺	○	○	○	○
とじこめの壺	○	○	○	○
のろいの壺	○	○	○	○
へんげの壺	○	○	○	○
ほぞんの壺	○	○	○	○
水がめ	○	○	○	○

表内略号
床＝フロアに落ちている
店＝店で売っている
落＝モンスターが落とす
変＝へんげの壺で出現する

出現するワナについて

「よくみえの腕輪」や「めぐすり草」の効果などで未発見のワナをなくして、ワナを踏む危険を回避することがフロア探索時の王道ではある。しかし、モンスターとの戦闘ではアイテムを利用して相手をワナにかける戦い方も選択肢の１つとして考えておきたい。お手軽なのは命中率が低い「とどめの矢」を、ワナの上に誘導したモンスターに対して撃つ方法。矢が外れて床へ落ちる際に、ワナが起動してモンスターに効果を発揮してくれる。命中したとしても、矢の特殊効果でモンスターが即死するので、シレンにとってはどちらもおいしい結果となる。投げたアイテムと撃った矢が命中しなくなる「あたらずの腕輪」を装備すれば、同じ理屈でモンスターをワナに掛けることも可能だ。また、「地雷」と「おおがた地雷」の周囲８マスにモンスターがいる場合は、「ワナあての腕輪」が活躍する。装備した状態でアイテムを投げれば、ワナの上に飛んでいったアイテムが「地雷」や「おおがた地雷」を起動させて、爆発にモンスターを巻き込むことでまとめて倒すことができる。

「ころび石」の効果を受けたモンスターは、アイテムを落とす。転ばせた相手の数だけアイテムを稼ぐことが可能だ。



矢系のワナを利用すれば矢の補充ができる。ワナの上にアイテムが落ちるように投げて、空撃ちさせよう。

出現ワナ一覧

1F～2F
かいてんばん
バネ
まるたのワナ

3F～5F
かいてんばん
ころび石
地雷
どんそくのワナ
バネ
ハラヘリのワナ
まるたのワナ

6F～9F
地雷
そうびはずし
どんそくのワナ
ノロイバサミ
バネ
ハラヘリのワナ
まるたのワナ

10F～14F
木の矢のワナ
地雷
そうびはずし
デロデロのゆ
どんそくのワナ
ノロイバサミ
バネ
ハラヘリのワナ

15F～19F
かいてんばん
ころび石
しょうかんスイッチ
そうびはずし
どんそくのワナ
ねむりガス
ノロイバサミ
バネ

20F～24F
かいてんばん
けいほうそうち
ころび石
しょうかんスイッチ
そうびはずし
どんそくのワナ
ねむりガス
バネ

25F～29F
けいほうそうち
ころび石
しょうかんスイッチ
そうびはずし
どんそくのワナ
ねむりガス
ノロイバサミ
バネ

30F～35F
けいほうそうち
ころび石
さびワナ
そうびはずし
どんそくのワナ
ねむりガス
ノロイバサミ
バネ

36F～39F
落し穴
かいてんばん
けいほうそうち
さびワナ
そうびはずし
どく矢のワナ
ノロイバサミ
バネ

40F～49F
落し穴
かいてんばん
けいほうそうち
ころび石
さびワナ
そうびはずし
ノロイバサミ
バネ

50F～59F
おおがた地雷
かいてんばん
地雷
デロデロのゆ
どんそくのワナ
バネ
ハラヘリのワナ

60F～69F
おおがた地雷
しょうかんスイッチ
地雷

70F～74F
おおがた地雷
そうびはずし
デロデロのゆ
どんそくのワナ
ねむりガス
バネ
ハラヘリのワナ
落石のワナ

75F～84F
かいてんばん
ころび石
しょうかんスイッチ
そうびはずし
どんそくのワナ
ねむりガス
バネ
落石のワナ

85F～89F
イカリのワナ
かいてんばん
ころび石
しょうかんスイッチ
そうびはずし
どんそくのワナ
ノロイバサミ
バネ

90F～98F
イカリのワナ
かいてんばん
ころび石
そうびはずし
どんそくのワナ
ねむりガス
バネ

出現するモンスターについて

意識しておきたいのは、「しゅくふくカズラ」と「ミニマゼルン系」のモンスター。どちらもアイテムに効果を発揮する特技を持っており、最下層まで到達するためにはそれらの特技をうまく利用することが必要となる。

「しゅくふくカズラ」の特技は、アイテムを祝福状態にすること。杖や巻物を祝福しておくのも有益ではあるが、このモンスターは装備の強化(P128参照)に利用することで最大の価値を発揮することになる。一方、「ミニマゼルン系」は合成を行なう際に利用する。入手が運に左右される「合成の壺」よりも、出現フロアで粘れば必ず自然発生するこの系列を、合成の有力手段として計算に入れながら探索を進めるようにしよう。

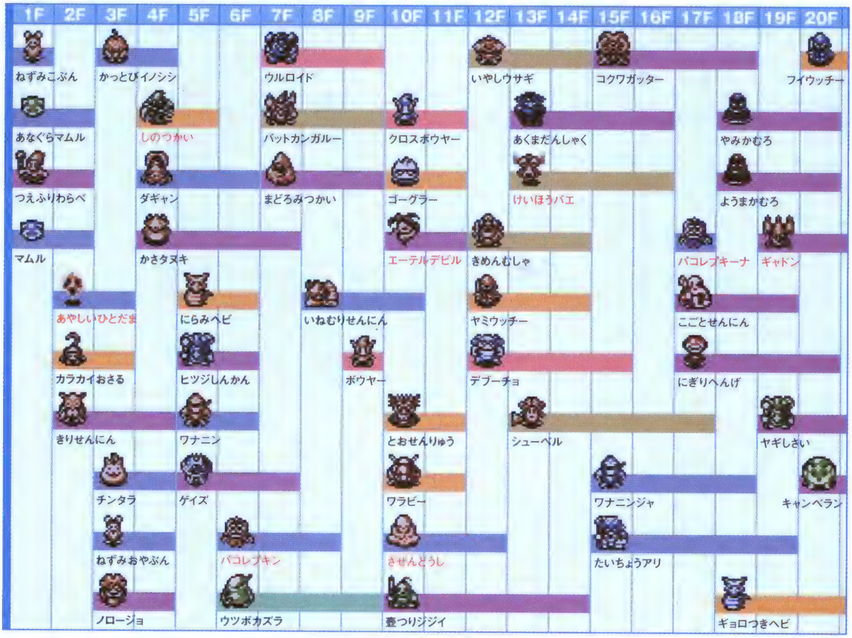
奈落の果てでは祝福状態のアイテムを活用することが重要。「しゅくふくカズラ」の出現するフロアはできるだけ粘って探索しよう。

「ミニマゼルン系」を利用した合成を行なうときは、「エーテルデビル系」に気をつける。アイテムを投げる前に存在を確認しよう。

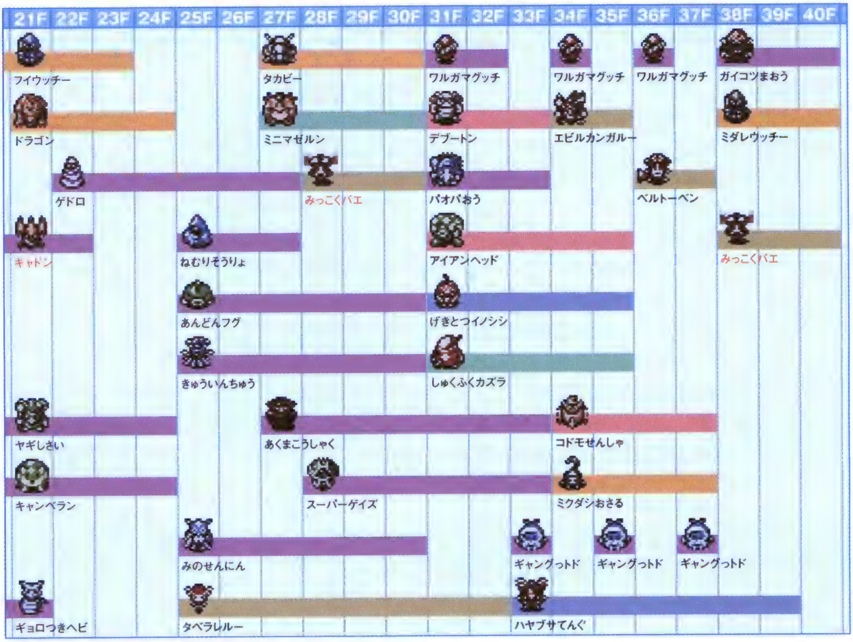
出現モンスター 分布チャート

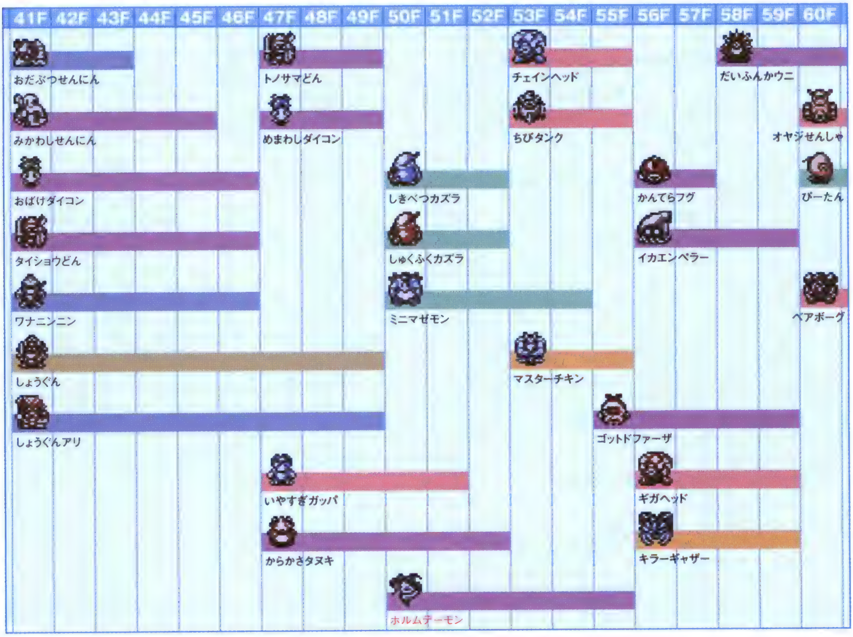
帯の色とモンスターの特徴
※赤文字のモンスターは飛行タイプ

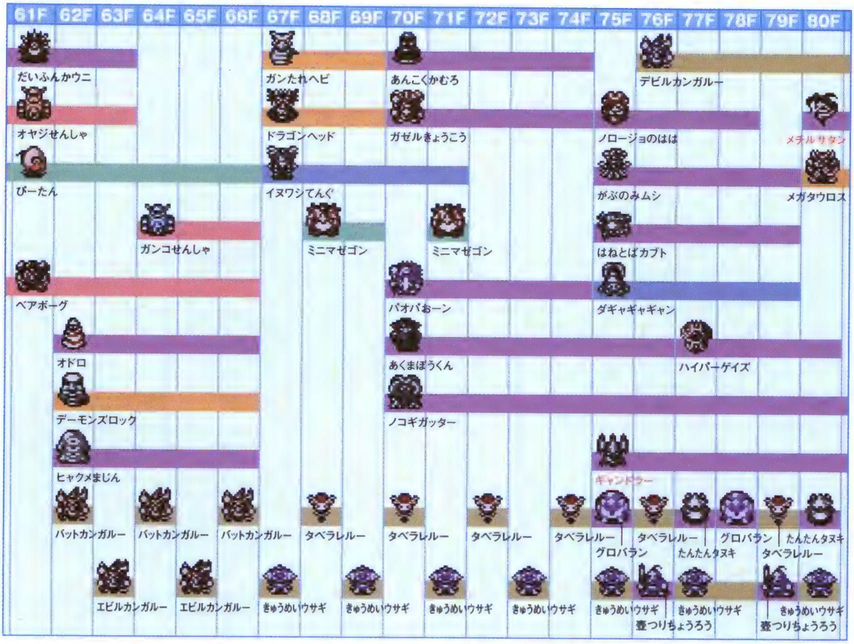
直接攻撃が得意 / 間接攻撃が得意 / 特殊能力が得意
シレンの助けになる / 他のモンスターをサポートする / 特筆事項なし

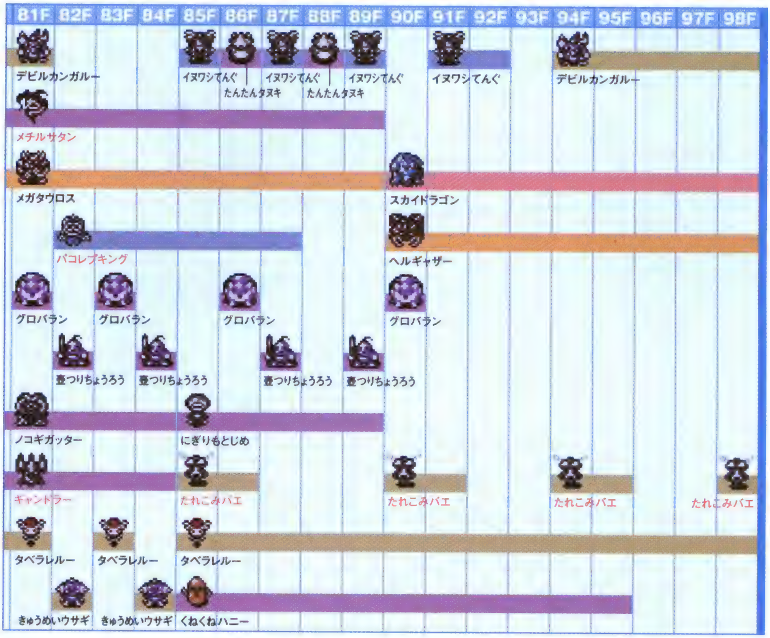


ダンジョン攻略


21F 22F 23F 24F 25F 26F 27F 28F 29F 30F 31F 32F 33F 34F 35F 36F 37F 38F 39F 40F
フイウッチー
ドラゴン
ゲドロ
キャドン
ヤギしさい
キャンベラン
ギョロつきヘビ
ねむりそうりょ
あんどんフグ
きゅういんちゅう
みのせんにん
タベラレルー
タカビー
ミニマゼルン
みっこくバエ
あくまこうしゃく
スーパーゲイズ
ワルガマグッチ
デブートン
パオパおう
アイアンヘッド
げきとつイノシシ
しゅくふくカズラ
ギャングっトド
ハヤブサてんぐ
ワルガマグッチ
エビルカンガルー
コドモせんしゃ
ミクダシおさる
ギャングっトド
ワルガマグッチ
ベルトーベン
ギャングっトド
ガイコツまおう
ミダレウッチー
みっこくバエ


41F 42F 43F 44F 45F 46F 47F 48F 49F 50F 51F 52F 53F 54F 55F 56F 57F 58F 59F 60F
おだぶつせんにん
みかわしせんにん
おばけダイコン
タイショウどん
ワナニンニン
しょうぐん
しょうぐんアリ
トノサマどん
めまわしダイコン
いやすぎガッパ
からかさタヌキ
しきべつカズラ
しゅくふくカズラ
ミニマゼモン
ホルムデーモン
チェインヘッド
ちびタンク
マスターチキン
かんてらフグ
イカエンペラー
ゴットドファーザ
ギガヘッド
キラーギャザー
だいふんかウニ
オヤジせんしゃ
ぴーたん
ベアボーグ


61F 62F 63F 64F 65F 66F 67F 68F 69F 70F 71F 72F 73F 74F 75F 76F 77F 78F 79F 80F
だいふんかウニ
オヤジせんしゃ
ぴーたん
ガンコせんしゃ
ベアボーグ
オドロ
デーモンズロック
ヒャクメまじん
バットカンガルー
エビルカンガルー
ガンたれヘビ
ドラゴンヘッド
イヌワシてんぐ
ミニマゼゴン
きゅうめいウサギ
タベラレルー
あんこくかむろ
ガゼルきょうこう
パオパおーン
あくまぼうくん
ノコギガッター
デビルカンガルー
ノロージョのはは
がぶのみムシ
はねとばカブト
ダギャギャギャン
ハイパーゲイズ
キャンドラー
グロバラン
たんたんタヌキ
壺つりちょうろう
メチルサタン
メガタウロス


81F 82F 83F 84F 85F 86F 87F 88F 89F 90F 91F 92F 93F 94F 95F 96F 97F 98F
デビルカンガルー
イヌワシてんぐ
たんたんタヌキ
メチルサタン
メガタウロス
パコレプキング
グロバラン
壺つりちょうろう
ノコギガッター
にぎりもとじめ
キャンドラー
たれこみバエ
タベラレルー
きゅうめいウサギ
くねくねハニー
スカイドラゴン
ヘルギャザー

ダンジョン攻略

奈落の果て ダンジョン攻略

基本攻略

■最下層へ到達するためのセオリー

入手するアイテムのほとんどが未識別状態であるため、序盤はその識別を行なうことが最重要課題となる。フロアに落ちているアイテムを1つでも多く回収して、緊急時に的確な使用ができるように識別していこう。また、アイテムを持ち込めないこのダンジョンでは、冒険中に剣や盾を強化していくことが欠かせない。下で紹介している「しゅくふくカズラ」を利用した装備の強化に必要となるアイテムの収集も、識別と平行して行なっていくようにすること。中盤以降はダンジョンの深部を探索する際の助けになるアイテムの収集と合成が課題。ここでため込んだアイテムの力を借りて深部を最下層まで一気に走り抜けることが目的だ。

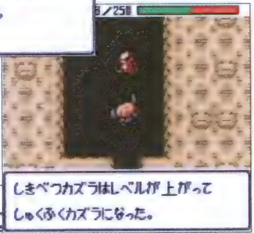
序盤の展開はアイテムの引きに左右される。持ち込みができないため、運の要素が絡むのは仕方がない。

探索が進めば運の要素はかなり薄れる。20F程度まで無事なら、その先の展開はプレイヤーの腕次第だ。

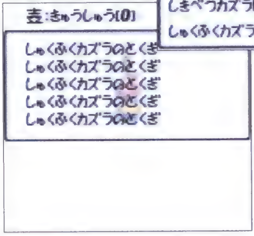
■「しゅくふくカズラ」を利用した装備の強化

冒険中は「天のめぐみの巻物」や「地のめぐみの巻物」を使用して剣や盾を強化するのが基本だが、これらの巻物を1回の冒険で入手できる数はたかが知れている。入手するたびに使っていてはあまり強化できないので、巻物は投げられたアイテムを祝福する特技を持つ「しゅくふくカズラ」を利用して、祝福状態にしてから読むようにしたい。祝福させた巻物で装備を強化し、祝福状態が解けたら再び「しゅくふくカズラ」に巻物を投げて祝福させることを繰り返せば、一気に修正値をアップさせることができる。この手順を行なうためにも、剣、盾の強化に使用する巻物を入手したら、「しゅくふくカズラ」の出現する31～35F、50～52Fに行くまで最低1本ずつ残しておくこと。また、同じ手順で「壺ぞうだいの巻物」を使って「ほぞんの壺」の容量を最大まで増やすことも可能。さらに「しゅくふくカズラ」にアイテムを投げてから「きゅうしゅうの壺」で特技を吸っておけば、1体の出現につき複数のアイテムを祝福状態にできることも覚えておこう。

「しゅくふくカズラ」の出現フロアでは、風を目安にして探索限度ターンぎりぎりまで粘るようにしたい。



「しあわせの杖」で「しきべつカズラ」を「しゅくふくカズラ」にレベルアップさせて利用するとさらに効率的。



巻物の入手が間に合わなかったら「きゅうしゅうの壺」に特技を貯めておき、下層での入手に備える手もある。

■ アイテムの識別について

奈落の果てでは未識別のままアイテムを使用して、その効果からアイテムを判別するテクニックが欠かせない。装備することで識別される剣や盾を除くと、識別が必要になるアイテムは、腕輪、草·たね、巻物、杖、壺の５種類となる。このうち草·たねと巻物はシレンが使用すると自動的に識別状態になるので、草·たねは「のむ」、巻物は「よむ」を実行して識別してしまえばいい。残った３種類のアイテムは何通りかのチェックを行なえば種類を判別することが可能。表に手順をまとめたので、そこに記されているSTEPを順番に実行していき、何のアイテムであるかを確定させていこう。上記の方法で識別するときは、アイテム使用時の効果でシレンに不利な状況が発生したときのことを考え、フロア探索の終了後に階段の上で行なうといい。そうすれば次のフロアへすぐに逃げることができる。

判別したアイテムは仮の名前を付けておき、あとで祝福状態の「めぐすり草」を使って一気に識別状態にしよう。

壺の識別方法

STEP1：識別状態と外見から判断する

発生した現象	壺の正体
識別された状態で入手できる	くうかんいどうの壺
使用コマンドに「すう」と「おす」がある	きゅうしゅうの壺
未識別状態で壺の容量が1	きょうかの壺
使用コマンドに「いれる」と「おす」がある	たいほうの壺
識別された状態で入手できる	水がめ
識別された状態で入手できる	とじこめの壺

STEP2：未識別の剣を壺に入れる

発生した現象	壺の正体
剣が消えた(シレンのHPが回復した)	回復の壺
中に入れた剣が識別された	しきべつの壺
中に入れた剣が祝福状態になった	しゅくふくの壺
中に入れた剣が別アイテムに変化した	へんげの壺
カーソルが出て「だす」コマンドがある	ほぞんの壺

STEP3：識別済みの剣を壺に入れる

発生した現象	壺の正体
中に入れた剣が呪い状態になった	のろいの壺
剣が合成された	合成の壺
これまでのSTEPで該当する現象がなかった	じゃっかの壺

杖の識別方法

レベル2の魔法を跳ね返さないモンスターに杖を振る

発生した現象	杖の正体
モンスターがイカリ状態になった	イカリの杖
何も変化が起きなかった	いたみわけの杖
モンスターが階段の上へワープして、かなしばり状態になった	いちじしのぎの杖
モンスターがかなしばり状態になった	かなしばりの杖
モンスターがからぶり状態になった	からぶりの杖
モンスターのHPを1／4にするダメージを与えた	クオーターの杖
魔法弾が飛ばなかった	ころばぬ先の杖
モンスターのレベルが上がった	しあわせの杖
魔法弾がモンスターと壁を突き抜けた	せんこうだんの杖
モンスターが透明状態になった	とうめいの杖
シレンがモンスターの横へ移動した	とびつきの杖
モンスターに10のダメージを与えた	トンネルの杖
モンスターの行動速度が1段階上がった	ばいそくの杖
シレンとモンスターの位置が入れ替わった	ばしょがえの杖
モンスターがシレンの横へ移動した	ひきよせの杖
モンスターが封印状態になった	ふういんの杖
モンスターを吹き飛ばして、5のダメージを与えた	ふきとばしの杖
モンスターのレベルが下がった	ふこうの杖
別のモンスターに変化した	へんげの杖
混乱状態の発生、睡眠状態の発生、行動速度の低下、フロア内のどこかへワープという4種類の効果のいずれかが発生した	まどうの杖
モンスターがにせもの状態になった	みがわりの杖

腕輪の識別方法

STEP1：装備時の効果から判断する

発生した現象	腕輪の正体
シレンのちからが3増加した	ちからの腕輪
視界の外にいるモンスターとアイテムが全体マップに表示された	とうしの腕輪
フロア中のモンスターの仮眠、睡眠、バクスイ状態が回復した	めざましの腕輪
未発見のワナや透明状態のモンスターが見えるようになった	よくみえの腕輪

STEP2：装備後にアイテムを投げてみる

発生した現象	腕輪の正体
モンスターに当たらなくなった	あたらずの腕輪
モンスターを貫通して飛んでいった	えんとうの腕輪
シレンの正面に投げられなかった	ノーコンの腕輪
アイテムが壁地形で止まらずに曲がった	まがりの腕輪
発見済みのワナにアイテムが飛んでいった	ワナあての腕輪

STEP3：装備後に移動を行なう

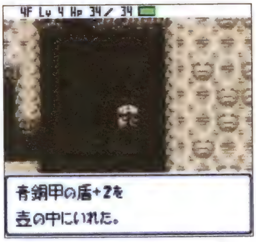
発生した現象	腕輪の正体
1ターンに5ずつHPが回復するようになった	回復の腕輪
ときどきフロア内のどこかにワープするようになった	たかとびの腕輪
ときどきアイテムを落とすようになった	たれながしの腕輪
水地形に進入できるようになった	つうかの腕輪
ときどきシレンが自爆するようになった	バクハツの腕輪
満腹度が減らなくなった	ハラヘラズの腕輪
満腹度減少が早くなった	ハラヘリの腕輪

STEP4：装備後に特定の攻撃を受ける

発生した現象	腕輪の正体
混乱状態の発生を防いだ	こんらんよけの腕輪
ときどきつうこんのいちげきを受けるようになった	つうこんの腕輪
シレンのパラメータ値を下げる攻撃を無効化した	ドレインよけの腕輪
所持アイテムが呪われる攻撃を防いだ	のろいよけの腕輪
シレンのちからを下げる攻撃を無効化した	よわらずの腕輪

▣ 優先して合成したい盾

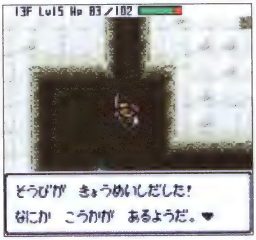
合成のベースとしては、強さの修正値と合成可能な特殊能力数の上限が高い「装甲カブラサライ」か「鉄甲の盾」がおすすめ。これに盾の強さが剣の強さにそのまま加算される「パワーシールド」と、爆発系のダメージを半分に軽減する「地雷ナバリの盾」の特殊能力を優先的に合成して主力の盾にする。あとは合成可能数の残りと相談して、直接攻撃のダメージを跳ね返す「バトルカウンター」や所持アイテムが呪い状態になることを防ぐ「のろいよけの盾」などを合成していこう。修正値の減少を防ぐために、ベースとなる盾を早い段階でメッキしておくことも重要だ。



序盤では強さの修正値を増やすために、特殊能力を持っていない盾を合成することも、場合によっては必要だ。

▣ 剣の合成

修正値の上限が高く、合成できる特殊能力の数が多い「カタナ」が合成のベースに適している。これに「1ツ目ゴロシ」や「じょうぶつのカマ」など、特定の系統のモンスターに、通常の1.5倍のダメージを与えるタイプの特殊能力を持つ剣を合成していこう。逆に「木づち」や「つるはし」のような壊れる可能性がある剣は、絶対に合成しないよう気をつけること。

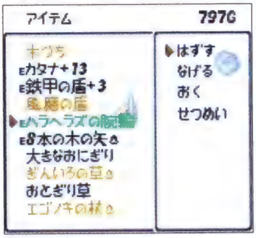


「鉄甲の盾」を主力の盾にしているなら、「カタナ」と組み合わせて装備することでHPの上限が20増加する。

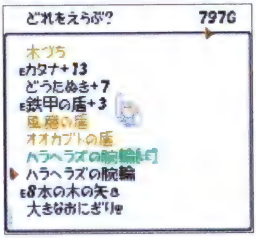
▣ 腕輪の活用法

腕輪はダンジョン内の移動時に装備するものと、状態異常やパラメータ低下を発生させるモンスターとの戦闘時に装備するものの2種類を合成で作成する。

移動時に装備したい腕輪は「ハラヘラズの腕輪」に「回復の腕輪」を合成したもの。この2つの腕輪を組み合わせると、満腹度が減らなくなりHPが1ターンに5ずつ回復するという効果を得られる。これに「とうしの腕輪」と「よくみえの腕輪」を合成しておけばさらに完璧だ。一方戦闘時には、混乱状態の発生を防止する「こんらんよけの腕輪」、「くねくねハニー」や「すすりムシ系」などのパラメータ低下攻撃を防ぐ「ドレインよけの腕輪」、そしてちからの低下を防ぐ「よわらずの腕輪」を合成した腕輪を装備したい。こちらは機会があれば祝福状態にし、シレンがダメージを受けた際に壊れる可能性を減らしておこう。



移動時に装備する腕輪の重要度は非常に高い。ダメージを受けて壊されないように戦闘前に必ず外すこと。

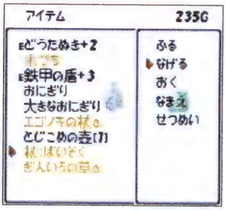


ヒビ状態はメッキか祝福で直すのが基本。ヒビの入ってない腕輪をベースに合成しても修復の代用になる。

階層別攻略

1F～9F　慎重な行動を心掛ける

各フロアを隅々まで探索してアイテムを回収し、それを識別していく。出現モンスターは弱いが、シレンのレベルも低く装備が整っていないため、油断しているとすぐにやられてしまう。スタート直後は落ちているギタンを拾わずに、投げてモンスターを倒すことなどで、ダメージを受ける可能性がある接近戦を少しでも回避するようにしたい。探索時に注意すべき階層は7F。「バッドカンガルー」の特技でイカリ状態になった「ゲイズ」に催眠術を連発されて足止めを食らい、他のモンスターに囲まれ何もできないままやられてしまう恐れがある。高速移動は控えて、出会い頭に「ゲイズ」に先制攻撃されることを防ごう。



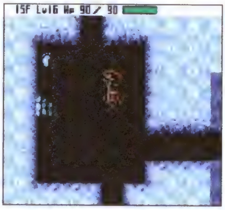
不要なアイテムは「ウツボカズラ」の特技を利用して草・たねに変えよう。草・たねに限られるが収集と識別が少しははかどるはず。

初挑戦時のポイント

イベントのクリア階層は30Fだが、序盤にアイテムの識別が必要であることに変わりはない。各フロアに落ちているアイテムをすべて回収して、1つでも多く識別するようにしよう。

10F～18F　「デブーチョ」と「コクワガッター」に注意

引き続きアイテムの回収と識別を行なっていく。「合成の壺」と素材となる剣や盾が揃っているなら、合成で装備を強化するのもいい。戦闘では間接攻撃を得意とする「デブーチョ」に注意。単体で出現した場合は接近戦を挑んでもいいが、他に敵がいるなら1対1で戦える位置まで退くことが必要だ。他には特技でワナにシレンを投げる「コクワガッター」を警戒しよう。



特技の投げを使わせないように、発見済みのワナの近くで「コクワガッター」と戦うことは避ける。ワナのない場所まで移動しよう。

19F～30F　合成用のアイテムを集める

ここまでくればアイテムもだいぶ集まってきているはず。深い階層で主力装備を失ったときの保険に、余分な剣や盾を合成してスペアの装備を作ることも考えながら探索を進めていこう。

25F以降に出現する「きゅういんちゅう」に力を下げられると、後の展開が苦しくなる。装備することでその予防となる「よわらずの腕輪」を持っていないなら、封印状態にして特技を使えなくさせるか、矢などの飛び道具で接近される前に倒したほうがいい。また、27～30Fには「ミニマゼルン」が出現する。いつでも使える「合成の壺」は温存しておき、合成は「ミニマゼルン」の特技を利用して行なおう。

「にぎりへんげ」は特技でシレンの所持アイテムを「大きなおにぎり」に変えてしまう。できるだけ封印状態にしてから戦うこと。

初挑戦時のポイント

アイテムを惜しむことなく使って、とにかく目当ての30Fへ進むことを考えればいい。アイテム回収のためにモンスターハウスへ足を踏み入れるような危険を冒す必要はない。

31F～49F　アイテム収集を最優先

128ページで紹介した装備の強化に必要となるアイテムを、「しゅくふくカズラ」が高確率で出現する50Fにたどり着くまでに揃えておく。まだ入手していない必要アイテムが店で売られている場合には、何よりも優先して購入するようにしたい。出現モンスターの中では「どく草」を投げてくる「おばけダイコン」が強敵。「ふういんの杖」や「よわらずの腕輪」で対処しよう。

31～35Fには低確率ながら「しゅくふくカズラ」が出現する。必要アイテムが既にあるなら、出現するまで粘って装備を強化しよう。

50F～54F　モンスターを利用して装備の強化を

50～52Fには「しゅくふくカズラ」が高確率で出現する。このモンスターを利用して基礎攻略で紹介した装備の強化を行なうことが最下層クリアの鍵となる。防御が充実したほうが探索は楽になるので、盾を優先して強化し、剣は後回しにしよう。「壺ぞうだいの巻物」があるなら、アイテムの所持数を増やすために、装備品の強化と平行して「ほぞんの壺」の容量を増加させておきたい。さらに、50～54Fでは「ミニマゼゴン」を利用したアイテムの合成も可能だ。

強化や合成を行なう際には姿が透明の「ホルムデーモン」に注意。気づかずにアイテムを投げると、それを失うことになりかねない。

55F～70F　緊急回避用のアイテムを集める

装備の強化が済んだあとは、草・たね、巻物、杖などの緊急時に活躍するアイテムを重点的に集めていく。右の表にあるものを入手できるようなら、優先して持ち物に加えておきたい。

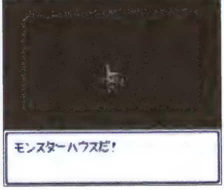
探索時はシレンを混乱状態にさせる「ヒャクメまじん」に注意。「こんらんよけの腕輪」を持っていない場合は、混乱状態を回復できる「おとぎり草」か「やく草」を用意しておくこと。

◆優先して集めたい緊急用アイテム

草	おとぎり草、すばやさ草、たかとび草、ふっかつ草、やく草
巻物	こんらんの巻物、せいいきの巻物、ゾワゾワの巻物、ダイバクハツの巻物、ねだやしの巻物、はくしの巻物、バクスイの巻物
杖	いちじしのぎの杖、かなしばりの杖、からぶりの杖、とびつきの杖、ばしょがえの杖、ふういんの杖、ふきとばしの杖、ふこうの杖、みがわりの杖
壺	回復の壺、きゅうしゅうの壺

71F～99F　アイテムを惜しまず使い一気に最下層へ

緊急回避用のアイテムを十分に揃えたら、各フロアをくまなく探索することを止める。最下層を目指して階段を見つけた時点で次のフロアへ進んでしまおう。この深さまで来ると、「ノコギガッター」「ギャンドラー」「スカイドラゴン」「デビルカンガルー」などの凶悪なモンスターが多数出現する。少しでも危険を感じたら、迷わずアイテムを使って対処しよう。



90F以降の大部屋のモンスターハウスには注意が必要だ。「スカイドラゴン」対策として「ねだやしの巻物」があるといいだろう。

データ集

まずそうなおにぎりって
敬遠してちゃかなわねぇよなぁ
食ってみなきゃ
わかんねぇこともあるさ
世の中には

モンスターデータ

ゲームに登場する全モンスターを系列別の50音順に紹介する。このページを熟読し、どのモンスターに遭遇しても対処できるようになろう。

モンスターデータの見方

❶ 系列名

モンスターの系列名。モンスターデータは、これの50音順で掲載している

❷ 系列レベル

モンスターの系列レベル

❸ モンスター名

モンスターの名称

❹ HP

モンスターのHP

❺ 攻撃力

攻撃力を表わす。数値が高いほど直接攻撃や間接攻撃でシレンに与えるダメージが多い

❻ 防御力

防御力を表わす。数値が高いほど直接攻撃や間接攻撃でシレンから受けるダメージが少ない

❼ 経験値

シレンや仲間が倒したとき、獲得できる経験値を表わす

❽ 速度

出現したときの行動速度を表わす。鈍足、通常、倍速の3つがある

❾ 移動タイプ

移動可能な場所を表わす。詳しくは以下を参照

歩行	移動可能な地形は、部屋・通路。「ワナしの腕輪」を装備しているとワナを踏む(※)
飛行	移動可能な地形は、部屋・通路・水。「ワナしの腕輪」を装備していてもワナを踏まない
壁歩行	移動可能な地形は、部屋・通路・水・壁。「ワナしの腕輪」を装備しているとワナを踏む
壁飛行	移動可能な地形は、部屋・通路・水・壁。「ワナしの腕輪」を装備していてもワナを踏まない

※ただし「エーテルデビル系」はワナを踏まない

❿ 系統

どの系統に属しているかを表わす。略語は以下を参照

剣	剣系	ゴ	ゴースト系	ド	ドレイン系
竜	ドラゴン系	爆	バクダン系	1	1ツ目系
浮	浮遊系				

2 アイア 3 ヘッド

【H 4 70 【攻撃 5 51 【防御 6 48

【経験値】 7 0 【速度】 8 【移動】 9

【系 10

【出現場所】 ト 11 ・奈

鎖で繋がれた頭を投げつけて攻撃する。頭は2マス先まで届き、これで攻撃可能な場合はあえて自分から距離を詰めてこない。部屋の中では隣接するの 12 待ち伏せてもムダだ。軸をずらすように動き近づくのを待つか、通路で戦おう。またシレンとの間に別のモンスターがいると、攻撃はそちらに当たる。これによってレベルアップする危険もあるので注意。

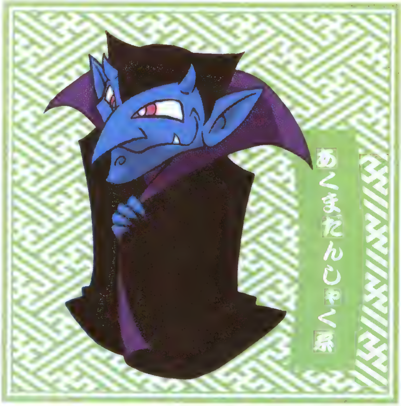
⓫ 出現場所

自然発生するダンジョンを表わす。略語は以下を参照

古	古代遺跡	小	魔城東小天守	大	魔城大天守閣
ジ	ジャハンナムの扉	ト	トンファンの穴	罠	天下一ワナ道会
壺	壺の洞窟	鍛	鍛冶屋のかまど	奈	奈落の果て

⓬ 解説

モンスターの特技や能力、及び戦う際の注意点を解説している



Lv.1 アイアンヘッド

【ＨＰ】70 【攻撃力】51 【防御力】48
【経験値】1500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ト・罠・奈

鎖で繋がれた頭を投げつけて攻撃する。頭は２マス先まで届き、これで攻撃可能な場合はあえて自分から距離を詰めてこない。部屋の中では隣接するのを待ち伏せてもムダだ。軸をずらすように動き近づくのを待つか、通路で戦おう。またシレンとの間に別のモンスターがいると、攻撃はそちらに当たる。これによってレベルアップする危険もあるので注意。

Lv.2 チェインヘッド

【ＨＰ】68 【攻撃力】67 【防御力】60
【経験値】4000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

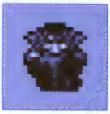
「アイアンヘッド」と同様に、頭を投げてシレンを攻撃してくる。射程も２マスと変わらず、隣接状態に持ち込むには工夫が必要だ。加えて「アイアンヘッド」より攻撃力と防御力が上がっており、強力な剣と盾がないと苦しい戦いになる。この系列に効果の高い「１ツ目ゴロシ」の能力を合成した剣があればかなり有利に戦えるので、ぜひ手に入れておきたい。

Lv.3 ギガヘッド

【ＨＰ】90 【攻撃力】70 【防御力】65
【経験値】4400 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

パラメータが「チェインヘッド」から全般的に上がっただけでなく、攻撃の射程が３マスに伸びてさらに戦いにくい相手に。これだけ射程が長いと、「ギガヘッド」とシレンの間に別のモンスターが入り込む可能性も高い。間に立ったモンスターへ攻撃させるように仕向け、HPを削らせる手もあるが、リスクが大きいので注意。隣接して反撃する方法は他の２体と同じだ。

Lv.1 あくまだんしゃく



【ＨＰ】39 【攻撃力】16 【防御力】26
【経験値】52 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】大・ジ・ト・罠・奈

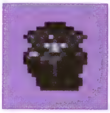
特技を使うと自分の周囲にいる他のモンスターに変身し、そのモンスターの持っている特技を使用してから元の姿に戻る。周囲にモンスターが複数いる場合どれに変身するかはランダムで、その後の展開が予測しにくくなるのがやっかいだ。通路では壁のおかげで隣接モンスターの数を制限できるので、可能ならば通路へ誘い込んでから戦うといい。

Lv.2 あくまこうしゃく

【ＨＰ】55 【攻撃力】38 【防御力】45
【経験値】400 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ト・罠・奈

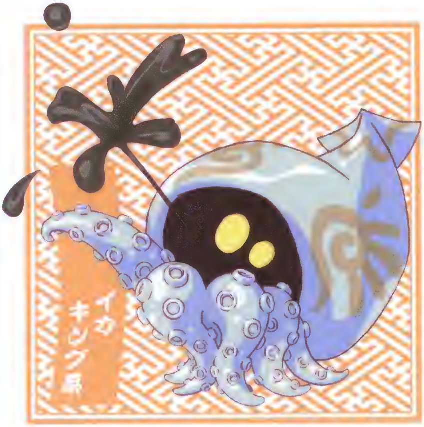
周囲にいる他のモンスターに変身してその特技を使用する。変身時のパラメータは、対象となったモンスターのものに変わるのではなく、「あくまこうしゃく」のパラメータがそのまま用いられる。そのため弱いモンスターが周囲にいるからといって油断すると、手痛いダメージを受けかねないので注意。大ダメージを与えられる「じょうぶつのカマ」があると心強い。

Lv.3 あくまぼうくん

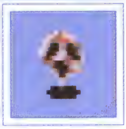


【ＨＰ】90 【攻撃力】70 【防御力】66
【経験値】4600 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ト・罠・奈

他の２体と同様変身能力を持つ。「あくまだんしゃく系」が変身時に使う特技は、モデルとなったモンスターの状態には影響されないため、そのモンスターを封印状態にしていても近くにいる「あくまだんしゃく系」が特技を代わりに使う可能性がある。パラメータの高い「あくまぼうくん」に強力な特技を使われるとあまりに危険なので、変身能力を封印しておこう。



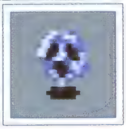
Lv.1 あやしいひとだま



【ＨＰ】14 【攻撃力】7 【防御力】3
【経験値】6 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】大・ジ・罠・奈

ダンジョンで倒れた者の魂がモンスターになった姿で、空中を浮かびつつ迫ってくる。これといって特技は持っておらず、通常攻撃しかしないので倒すのは簡単だが、天下一ワナ道会で出現した場合は問題。「あやしいひとだま」は浮遊移動しているためワナに掛からないからだ。ワナに頼りすぎていると知らぬ間に近寄られてしまうので注意しよう。

Lv.2 おびえたしりょう



【ＨＰ】34 【攻撃力】18 【防御力】24
【経験値】40 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】大

パラメータは「あやしいひとだま」より高いものの、レベル２のモンスターとしては弱い部類に入る。特技も持っておらず、１対１で戦えば問題ない相手だ。ただし浮遊移動するため、水地形を気にせず最短距離を進んでくる。状況次第では複数のモンスターに囲まれる恐れがあるので、見かけたら油断せずに通路へ移動し、包囲されるのを防ぐこと。

Lv.3 なげきあくりょう

【ＨＰ】60 【攻撃力】23 【防御力】29
【経験値】70 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】大

レベル３モンスターのわりには攻撃力と防御力が低めで、特技も使えない。戦う相手としては楽な部類に入る。HPだけは高いので弱い剣を装備していると長期戦になるが、杖などのアイテムを使うほどの相手ではないだろう。剣に「じょうぶつのカマ」の特殊能力が付いていれば、唯一の長所である打たれ強さも帳消しにできる。手に入れていたら装備しておこう。

Lv.1 イカキング

【ＨＰ】69 【攻撃力】30 【防御力】35
【経験値】160 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ジ

シレンに接近し、スミを吐いて目つぶし状態にする特技を使う。目つぶし状態は１０ターン続き、その間は画面が暗くなってダンジョンの地形とシレンの姿以外は見えなくなる。「よくみえの腕輪」を装備するか「めぐすり草」を飲めば回復するので、持っていたら使おう。もしない場合は直前の状況を思い出し、「イカキング」を倒すか逃げるか選択すること。

Lv.2 イカだいおう

【ＨＰ】80 【攻撃力】60 【防御力】55
【経験値】3500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

隣りにシレンがくると目つぶし状態にするスミを吐く。「イカキング」にくらべ攻撃力が倍化しているため、直接攻撃のダメージもあなどれない。「イカキング系」はおにぎり系のアイテムを投げつけると、「いかすしの巻物」に変化することを覚えておこう。「まずそうなおにぎり」を当てれば、アイテムのリサイクルと危機回避が同時にできて一石二鳥だ。

Lv.3 イカエンペラー

【ＨＰ】84 【攻撃力】62 【防御力】56
【経験値】4000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・奈

パラメータは「イカだいおう」と大差ないが、特技であるスミ吐きの効果範囲が「イカエンペラー」の視界全体に広がっている。部屋に入ったとたんに目つぶし状態にされたら、通路に下がって戦うこと。また出現フロアが大部屋になっていた場合、開始直後から目つぶし状態にされる可能性が高く非常に危険だ。「よくみえの腕輪」や「めぐすり草」があったらぜひ使おう。

Lv.1 いねむりせんにん

【ＨＰ】20　【攻撃力】4　【防御力】50
【経験値】23　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】小・大・ジ・ト・罠・奈

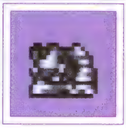
部屋内ではシレンを追いかけてくるが、通路に入るとときおり睡眠状態になり、５ターンの間動かなくなる。しかも防御力が高く倒すのに時間がかかる。こうした能力のため、探索中に通路を塞がれて通行の妨げになるケースが非常に多い。特に強敵から逃げている際に出会うと邪魔なことこの上ない。HPは低いので「しんくうぎりの巻物」などを使って倒そう。

Lv.2 すいみんせんにん

【ＨＰ】33　【攻撃力】10　【防御力】50
【経験値】40　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】大・ジ

「いねむりせんにん」と同じように、通路内を移動中に突然睡眠状態になってしまう。しかも目覚めるまでに10ターンかかるため、強いモンスターから逃げている最中に目の前で眠られると致命的。シレンのレベルが高く、かつ鍛え上げた剣がなければ短時間で倒すのも難しい。「ドラゴン草」を使って倒すか、「ばしょがえの杖」で位置を入れ替えるといい。

Lv.3 おだぶつせんにん



【ＨＰ】50　【攻撃力】20　【防御力】80
【経験値】1500　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

攻撃力はレベル３モンスターとは思えないほど低く、大ダメージを受ける心配はない。しかし通路での睡眠状態が20ターンも続くため、一度進路を塞がれると当分通行できなくなる。加えて防御力の高さはトップクラスで、倒すのも一苦労だ。「とうしの腕輪」があるなら、動かないモンスターをマップでチェックし、そこを進路に選ばないようにしよう。

Lv.1 いやしウサギ

【ＨＰ】30　【攻撃力】17　【防御力】30
【経験値】35　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・ト・罠・奈

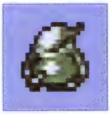
シレンの攻撃によって傷ついたモンスターのHPを回復させる特技を持つ。回復量は１回につき最大50と、大抵のモンスターが全快する量で、HPを削った苦労を一瞬でムダにされてしまう。戦っている場所が部屋なら優先して倒そう。通路でモンスターの背後に現われたら、曲がり角を利用するかアイテムを使って何としても先に倒してしまいたい。

Lv.2 きゅうめいウサギ

【ＨＰ】90　【攻撃力】60　【防御力】46
【経験値】85　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

モンスターのHPを回復させる特技を使う。回復量は「いやしウサギ」と同じ50だが、モンスターが傷つくとフロアのどこからでもその隣にワープして来て治療する。残しておくといつまでたってもモンスターの数が減らないので、最優先で倒すべきだ。直接攻撃時にはワープを使わないので、高い攻撃力によるダメージに気を付ければ攻撃を当てるのは難しくない。

Lv.1 ウツボカズラ



【ＨＰ】20 【攻撃力】6 【防御力】18
【経験値】10 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】古・ジ・奈

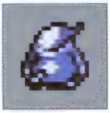
アイテムを投げつけると飲み込み、その後倒すと必ず草・たねを落とす。種類はそのダンジョンで出現するものに限られるが、不要品を草・たねに変えられると考えれば便利といえるだろう。ただしアイテムを飲み込んだ状態だと、与えてくるダメージ量が２倍近くになるので注意。投げたアイテムが遠投状態だったり、２個目以降だと通常の投げ当てと同じ結果になる。

Lv.1 ウルロイド

【ＨＰ】30 【攻撃力】15 【防御力】20
【経験値】35 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】小・ジ・罠・奈

周囲２マス以内にシレンが近づくと、爆発する「たいほうのたま」を投げつけてくる。これが当たった場所とその周囲８マス以内にいるすべてのキャラクターは、投げた「ウルロイド」を除き１０ダメージを受け、範囲内の壁は崩れてしまう。アイテム反射能力を持つ盾でも跳ね返せないので注意。他のキャラクターを倒してレベルアップされる前に倒したい。

Lv.2 しきべつカズラ



【ＨＰ】61 【攻撃力】35 【防御力】38
【経験値】500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】奈

アイテムを投げると、遠投状態や２つ目以降でない限り「ウツボカズラ」と同様に飲み込む。そこを倒せば、飲み込んだアイテムを識別された状態で落とす。ほとんどのアイテムが未識別状態で登場する奈落の果てでは、ぜひとも利用したいモンスターだ。飲み込んだ後の攻撃力アップはやっかいだが、その状態なら矢などの投げ当てが有効になるので離れて倒そう。

Lv.2 ゴリボット

【ＨＰ】35 【攻撃力】20 【防御力】22
【経験値】50 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】ー

「ウルロイド」とほぼ同じ性質を持つ「たいほうのたま」を投げるが、射程は周囲３マス、爆発の威力は１５ダメージと少し強力に。ダメージを軽減したければ「地雷ナバリの盾」の特殊能力を合成した盾を装備しよう。通常は自然発生しないモンスターだが、「ウルロイド」が他のキャラクターを倒してこれにレベルアップすることは多い。現われたら最優先で倒そう。

Lv.3 しゅくふくカズラ

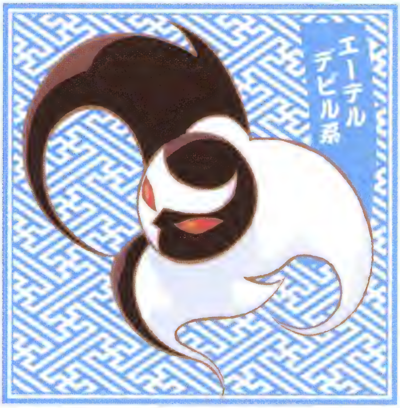
【ＨＰ】63 【攻撃力】35 【防御力】39
【経験値】500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】奈

シレンが投げ当てて飲み込んだアイテムを、倒れるときに祝福状態にして落とす、非常に便利なモンスター。これで「天のめぐみの巻物」と「地のめぐみの巻物」を祝福状態にし、剣と盾を鍛えれば奈落の果て攻略も楽になる。飲んだアイテムは転ばせることでも落とさせることができるので、「ころばぬ先の杖」が余っているならば投げつけると、再度祝福効果を利用できる。

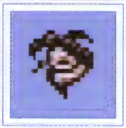
Lv.3 ベアボーグ

【ＨＰ】85 【攻撃力】65 【防御力】62
【経験値】3600 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

投げる「たいほうのたま」の性質は他の２体と同じ。ただし射程が周囲６マス、威力が２５ダメージと大幅にパワーアップしている。位置関係によっては壁越しに投げてくることもあるので危険だ。もし「ふはつの巻物」を持っているならぜひ使っておこう。これで爆発によるダメージを完全に防げる。あとは高い攻撃力による直接攻撃に注意しつつ戦えばいい。



Lv.1 エーテルデビル



【HP】26 【攻撃力】18 【防御力】26
【経験値】27 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】ト・奈

常に透明状態で、魔法系の攻撃を吸収する能力を持つ。移動中なにものかに攻撃されたら、それは「エーテルデビル系」だと思って間違いない。姿を確認するには、「よくみえの腕輪」か「めぐすり草」を使うといい。それがない場合は、攻撃される場所が2ヵ所に限定される通路に移動し、攻撃を受けた方向に反撃しよう。部屋の中心で戦うような愚行は避けること。

Lv.2 ホルムデーモン

【HP】79 【攻撃力】55 【防御力】55
【経験値】1800 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】ト・罠・奈

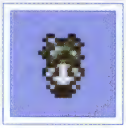
「ホルムデーモン」も常に透明状態で、魔法攻撃を跳ね返す能力を持つ。戦い方は基本的に「エーテルデビル」で紹介した方法で構わないが、パラメータ全体が上昇しているため、「エーテルデビル系」の弱点である「じょうぶつのカマ」や「斬空剣」の特殊能力がないと倒すのは困難だ。これらがない場合は、回復アイテムを惜しまず使って倒そう。

Lv.3 メチルサタン

【HP】95 【攻撃力】70 【防御力】65
【経験値】3300 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】ト・罠・奈

透明状態に加え、杖の魔法を8方向へランダムに跳ね返す能力を持ち、さらに倍速で行動する難敵。先に紹介した戦法をとるのが得策だが、鍛えた剣と盾がなければ倒すのは難しい。また、「エーテルデビル系」の移動タイプは歩行だが例外的にワナにかからないため、天下一ワナ道会では「地雷」や「おおがた地雷」の爆風に巻き込むぐらいしか有効な対策がない。

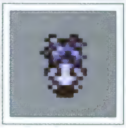
Lv.1 おばけダイコン



【HP】65 【攻撃力】41 【防御力】47
【経験値】1800 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

シレンが周囲2マス以内に近づくと「どく草」を投げてくる。これに当たると「どく草」を飲んだときと同様HPに5ダメージを受け、ちからが1減り、行動速度が1段階低下する。このため最初の「どく草」が当たると、2つ目以降も続けて当てられやすく、あっという間にちからを最低の1まで下げられかねない。「よわらずの腕輪」がなければ特技を封印するのが一番だ。

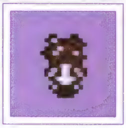
Lv.2 めまわしダイコン



【HP】70 【攻撃力】43 【防御力】52
【経験値】2000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

周囲2マス以内に接近して来たシレンに対し、「どく草」か「こんらん草」を投げてくる。「こんらんよけの腕輪」と「よわらずの腕輪」を合成していれば問題ないが、都合よく両方が揃っている可能性は低い。放っておくと「おばけダイコン」を相手にしたときよりさらに危険な状態に陥りかねないので、距離が開いているうちに特技を封印しよう。

Lv.3 ねむりダイコン



【HP】75 【攻撃力】45 【防御力】53
【経験値】3000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

周囲2マス以内にシレンが近づくと「すいみん草」を投げてくる。当たると睡眠状態にされるが、鍛え上げた盾があればさほど問題はない。逆に盾が弱ければ、一度眠らされた時点でほぼ敗北が決定すると覚悟しておこう。通常はダンジョンに自然発生しないモンスターなので、もののけてちょうに登録したければ「めまわしダイコン」をレベルアップさせる必要がある。

Lv.1 オヤジせんしゃ

【ＨＰ】80 【攻撃力】20 【防御力】40
【経験値】2500 【速度】鈍速 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

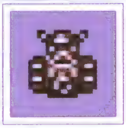
HPを30奪う「たいほうのたま」を撃つ特技を持つ。「たいほうのたま」の射程は10マスで、キャラクターや壁に当たると周囲8マスを巻き込み爆発する。その爆発は「つるはし」などで壊せる壁なら破壊することも可能。またシレンと軸が合わなくとも撃ってくる場合があるので注意。幸い行動速度が鈍足のため、回復アイテムがあれば直接攻撃で倒せるだろう。

Lv.2 ガンコせんしゃ

【ＨＰ】90 【攻撃力】20 【防御力】58
【経験値】3000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】奈

「オヤジせんしゃ」とまったく同じ特技を使う。ただし行動速度が通常になっておりパラメータも上昇しているため、手強いモンスターだ。安全かつ確実な対策は特技を封印してしまうことだろう。「たいほうのたま」を撃つ特技を封印してしまえば、「オヤジせんしゃ系」の攻撃方法は直接攻撃しかなくなるため戦闘が楽になる。あとは直接攻撃で確実にトドメを刺そう。

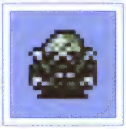
Lv.3 イッテツせんしゃ



【ＨＰ】100 【攻撃力】20 【防御力】60
【経験値】5500 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】ー

特技は他の「オヤジせんしゃ系」と同じだが、パラメータが高く倍速で行動するため非常に危険なモンスター。バクダン系に有効な「三日月刀」、爆発系のダメージを半減する「地雷ナバリの盾」、「たいほうのたま」を跳ね返す「はねかえしの盾」、いずれかの特殊能力がないと倒すのは難しい。また、「ふはつの巻物」を所持しているなら迷わず使うことをお奨めする。

Lv.1 ガイコツまどう



【ＨＰ】25 【攻撃力】15 【防御力】15
【経験値】20 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ー

シレンと軸があうと一定確率で様々な効果を持つ杖を使ってくる。杖の影響は、「ふきとばしの杖」「ばいそくの杖」「ばしょがえの杖」とそれぞれ同様の効果と、そのフロアの別の場所にランダムでワープさせる効果の4種類のうちどれか1つがランダムで現われる。HPを初めとしたパラメータはそれほど高くないので、軸をずらして接近し直接攻撃で倒そう。

Lv.2 ガイコツまじん

【ＨＰ】40 【攻撃力】25 【防御力】40
【経験値】280 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ー

「ガイコツまじん」も「ガイコツまどう」と同じく杖を使ってくるが、こちらは、「いちじしのぎの杖」「かなしばりの杖」「へんげの杖」それぞれと同様の効果、10ターン混乱状態にする、10ダメージを与える、以上5つのうちのどれか1つの効果がランダムで発生する。「ガイコツまどう」の特技に比べると危険な効果が多く発生し、特技を封印してから戦うのが無難といえる。

Lv.3 ガイコツまおう

【ＨＰ】75 【攻撃力】43 【防御力】47
【経験値】2500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ト・奈

「ガイコツまおう」の特技は、「ふういんの杖」「ふこうの杖」「ブフーの杖」「みがわりの杖」それぞれと同様の効果、5ターン睡眠状態にする、10ターン行動速度を1段階下げるという6種類の効果のうちの1つがランダムで発生し、その効果は致命的なものが多い。「やまびこの盾」の特殊能力がないなら、うかつに戦うべきではない。特技を封印してから戦おう。

Lv.1 かさタヌキ

【ＨＰ】16 【攻撃力】10 【防御力】15
【経験値】5 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】奈

アイテムに擬態する特技を持つ(P47参照)。この擬態はそのアイテムを使用したときに初めてモンスターであることが分かるというもので、正体がバレた「かさタヌキ」がシレンの周囲８マスのいずれかに出現し、以降は普通のモンスターと同じように行動を始める。出現フロアで入手したアイテムは常に「かさタヌキ」だった場合のことを想定して使うのが望ましい。

Lv.2 からかさタヌキ

【ＨＰ】52 【攻撃力】45 【防御力】42
【経験値】300 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

「からかさタヌキ」もアイテムへの擬態を行なうことができる。探索済みの部屋に見覚えのないアイテムが落ちている場合は、「からかさタヌキ」の擬態である可能性が高い。無視して先に進むほうが無難だが、どうしても確かめたいならシレンのHPを最大まで回復させてからチェックを行なうこと。ちなみに擬態はシレンが次のフロアへ移動することでも判明する。

Lv.3 たんたんタヌキ

【ＨＰ】95 【攻撃力】65 【防御力】50
【経験値】1500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

他の２体と同じくアイテムに擬態することができる。パラメータは非常に高いが、出現フロアへ到達する頃にはシレンも十分に成長しているはず。１対１の状況なら正面から殴り合いを挑めばいい。出現フロアで入手したアイテムは、事前にフロア移動で擬態のチェックをしておき、「たんたんタヌキ」の擬態したアイテムを緊急時に使ってしまうという悲劇を回避しよう。

Lv.1 かっとびイノシシ

【ＨＰ】15 【攻撃力】7 【防御力】12
【経験値】8 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】古・ト・罠・奈

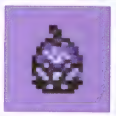
この系列は隣接したマスから突進を行ない、シレンを吹き飛ばすという特技を持っている。吹き飛ばしは壁地形や他のキャラクターにぶつからない限り、シレンを５マス分直線的に移動させてHPに５のダメージを与える効果がある。間接攻撃で離れた位置からダメージを与えておき、直接攻撃でトドメを刺す戦法で吹き飛ばしを使われる前に倒してしまおう。

Lv.2 げきとつイノシシ

【ＨＰ】64 【攻撃力】45 【防御力】42
【経験値】800 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

パラメータが上昇しているために直接攻撃の威力が高く、特技の吹き飛ばしのほうがHPに受けるダメージは少なくて済む。特技を封じるよりもイカリ状態にして特技しか使えないようにして戦おう。吹き飛ばしでシレンの位置が変わることは、壁地形を背にすることで解決できる。不測の事態に備えて、背にする壁は部屋の入口付近のものにしておけば万全だ。

Lv.3 かいめつイノシシ



【ＨＰ】70 【攻撃力】48 【防御力】48
【経験値】1900 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

攻撃力と防御力は「げきとつイノシシ」とほぼ変わりがなく、直接攻撃よりも吹き飛ばしの特技を受けるほうが被害は少ない。したがって「げきとつイノシシ」と同じように、イカリ状態にしてから戦うのが理想的だ。なお、「かいめつイノシシ」は自然発生することがないため、もののけてちょうに載せるには同列統のモンスターをレベルアップさせる必要がある。

Lv.1 カラカイおさる

【ＨＰ】12 【攻撃力】5 【防御力】12
【経験値】10 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】古・小・大・ジ・ト・罠・奈

「カラカイおさる」は部屋の中でシレンと遭遇すると自分とシレンの間を常に２マスに保つように行動し、自ら近寄ってくることはない。そのためシレンから接近すると先制攻撃されてしまうので、非常に腹立たしいモンスターだ。しかし、通路ではそのような行動はしなくなる。通路に誘い込み「カラカイおさる」から近寄ってきたところを攻撃しよう。

Lv.2 チャカシおさる

【ＨＰ】68 【攻撃力】43 【防御力】49
【経験値】1250 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

「カラカイおさる」とまったく同じ習性を持つ。しかしパラメータは比べものにならないほど高く、シレンのレベルが十分でないうちは正面から戦っては危険だ。そんなときは自らシレンに近寄ろうとしない「チャカシおさる」の習性を利用して、通路に逃げてしまおう。ただしそのときは、通路で他のモンスターと挟まれないよう、付近のモンスターの動きに注意。

Lv.3 ミクダシおさる

【ＨＰ】72 【攻撃力】49 【防御力】52
【経験値】1550 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・奈

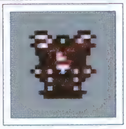
「ミクダシおさる」も他の「カラカイおさる系」と同じ習性で行動し、「チャカシおさる」とほぼ同様のパラメータを持つ。獲得できる経験値が多く、特技を持たないため経験値稼ぎに適したモンスターだ。特にトンファンの穴をンフーと共に訪れているなら、レベルの上がりにくいンフーに倒させるといい。もちろんンフーが倒されないよう、シレンは隣で援護しよう。

Lv.1 カラステんぐ

【ＨＰ】50 【攻撃力】15 【防御力】20
【経験値】100 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

「カラステんぐ」は、そのフロアに出現する他のモンスターの姿を真似て登場するので、見ただけでは正体を見破ることはできない。しかし真似るのは姿だけで、本来のモンスターが持つ特技や能力は使えず、パラメータも「カラステんぐ」のままだ。本来のモンスターが使ってくる特技を使用してくるかどうかや、与えるダメージ量、受けるダメージ量の違いから判断しよう。

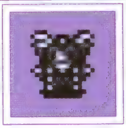
Lv.2 ハヤブサてんぐ



【ＨＰ】60 【攻撃力】15 【防御力】25
【経験値】500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・奈

「カラステんぐ」と同じように他のモンスターの姿を真似る能力を持つ。「カラステんぐ」で紹介した方法で見破ってもいいが、「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」で封印すればその能力は失われ本来の姿を現わす。また実践的ではないが、レベルを変化させると「ハヤブサてんぐはレベルが……」と表示され、その内容で判断できることも覚えておこう。

Lv.3 イヌワシてんぐ



【ＨＰ】70 【攻撃力】15 【防御力】30
【経験値】600 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・奈

他の「カラステんぐ系」と同じ能力を持つ。「パオパオーン」や「ノコギガッター」といった危険な特技を持つモンスターと同じフロアに出現することが多く、直接攻撃のダメージ量で判断する方法は危険なので避けよう。安全に姿を見破る方法はやはり封印状態にすることだが、パラメータも低く直接攻撃しかしてこないため、真似ている姿のまま倒しても問題ないだろう。

Lv.1 からぶりせんにん

【ＨＰ】33　【攻撃力】16　【防御力】24
【経験値】46　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】大・ジ

接近すると、一定確率で５ターンの間シレンをからぶり状態にする特技を使う。からぶり状態になると直接攻撃がまったく当たらなくなってしまうため、特技を封印してしまうのが無難だ。しかし、運悪くからぶり状態になってしまったら、状態が回復するまで逃げるか、間接攻撃で倒そう。幸い「からぶりせんにん」のHPは低く、矢で数回攻撃すれば倒せるはずだ。

Lv.2 こごとせんにん

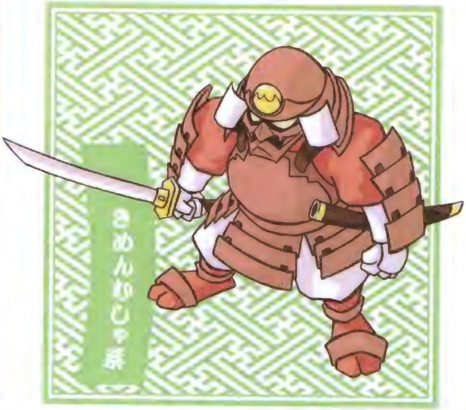
【ＨＰ】32　【攻撃力】18　【防御力】32
【経験値】46　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

パラメータは「からぶりせんにん」を少し強くした程度でほとんど変化がない。しかし、接近すると一定確率で、その名の通り小言を言ってシレンを睡眠状態にさせる特技を使う。効果ターンは２ターンと短いが、できれば近寄られる前に間接攻撃で倒してしまおう。小言のセリフにはいろいろな種類があるが、その内容によって眠らされるターンが増減することはない。

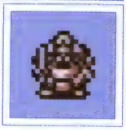
Lv.3 みかわしせんにん

【ＨＰ】60　【攻撃力】46　【防御力】51
【経験値】2000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

他の「からぶりせんにん系」と違い特技を持たないが、直接攻撃がまったく当たらないというやっかいな能力を持つ。間接攻撃や「スパークソード」の特殊能力で対抗しよう。また、封印状態にすればその能力は失われる。ちなみに、「みかわしせんにんの肉」を食べて変身すれば、みかわし能力が使え、複数のモンスターに囲まれたときに役に立つ。可能なら肉にしたい。



Lv.1 きめんむしゃ



【ＨＰ】40　【攻撃力】18　【防御力】22
【経験値】47　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】大・ジ・ト・罠・奈

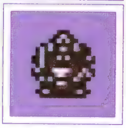
倒れると４ターン後に「ぼうれいむしゃ」を出現させる能力を持つ。特技を持たないため、シレンの装備が整っていれば問題なく倒せる。しかし、「ぼうれいむしゃ」は他のモンスターのレベルを上昇させるため、「きめんむしゃ」をうかつに倒すと思わぬ危険を招いてしまう可能性がある。なるべく袋小路に誘い込んで倒し、そのあと出現する「ぼうれいむしゃ」の退路を断とう。

Lv.2 はんにゃむしゃ

【ＨＰ】65　【攻撃力】60　【防御力】50
【経験値】1300　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ー

直接攻撃を反射する能力と、倒れると４ターン後に「ぼうれいはんにゃ」を出現させる能力を合わせ持つといういやらしいモンスター。どのダンジョンにも自然発生しないが、「きめんむしゃ」に「ぼうれいむしゃ」が乗り移って出現する可能性が高い。戦うときは封印状態にしよう。そうすれば、どちらの能力も封印されるため、直接攻撃も通用するようになる。

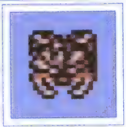
Lv.3 しょうぐん



【ＨＰ】70　【攻撃力】60　【防御力】60
【経験値】1350　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・罠・奈

「しょうぐん」は、倒れると４ターン後に「しょうぐんゾンビ」を出現させる能力を持つ。同系列の「きめんむしゃ」に比べ攻撃力が大幅にアップしており、うかつに戦うと手痛いダメージを受けてしまいかねない。幸い「きめんむしゃ系」は「水がめ」の水をかければ攻撃力を低下させることが可能なので、数回かけて少しでも受けるダメージを減少させれば危険が減る。

Lv.1 ギャザー



【ＨＰ】50　【攻撃力】20　【防御力】34
【経験値】180　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・壺

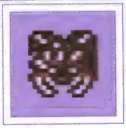
投げたアイテムの効果、撃ち出した矢のダメージ量、杖の魔法の効果、モンスターに対して作用する巻物の効果、シレンがモンスターに変身して使用した特技攻撃の効果、これらをすべて2のダメージに変換してくる。アイテムによる攻撃補助がほぼ無効化されてしまうため、直接攻撃による接近戦で戦うことになる。できるだけ強化した剣と盾を装備しておこう。

Lv.2 キラーギャザー

【ＨＰ】60　【攻撃力】40　【防御力】55
【経験値】5000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「ギャザー系」共通の能力で直接攻撃以外のシレンによる攻撃効果を２ダメージに変換してくる。ただし例外はあり、「ジバクの巻物」や「バクハツの腕輪」による自爆、シレンが「ばくだんウニ系」に変身したときの自爆は効果を発揮する。シレンのHPが１になってしまうが、上記の自爆に巻き込めば１撃で倒すことができる。緊急時の選択肢の１つとして覚えておくこと。

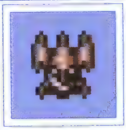
Lv.3 ヘルギャザー



【ＨＰ】81　【攻撃力】65　【防御力】65
【経験値】6100　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

他のモンスターと比べて攻撃力と防御力が非常に高い「ギャザー系」の中で最もレベルが高く、その強さは想像に難くない。かなり強化した装備がない限り、殴り合いを挑むことは避けたほうがいい。「ギャザー系」への有力な対抗手段となる「きゅうしゅうの壺」で能力を封印し、効果を発揮するようになったアイテムの助けを借りて戦うようにしよう。

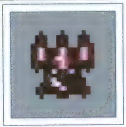
Lv.1 ギャドン



【ＨＰ】60　【攻撃力】31　【防御力】39
【経験値】165　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】ジ・ト・罠・奈

シレンが所持している杖をついばみ、残り使用回数を０にしたうえで自分の足元に落とす。この特技は使用回数が０の杖や壺に入っている杖には効果を発揮しないので、普段から杖は「ほぞんの壺」に入れておくようにするといい。そうすれば「ギャドン」をイカリ状態にして特技を空回りさせることで、HPと杖の両方に被害を受けることなく倒すことができる。

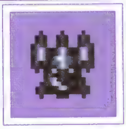
Lv.2 ギャイラス



【ＨＰ】65　【攻撃力】32　【防御力】40
【経験値】165　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】鍛

特技でついばむアイテムが壺に変わったため、パラメータの上昇がほとんどないにもかかわらずやっかいさが格段に増している。容量を０にされたうえに中に入っていたアイテムが全部消滅してしまうので、壺をついばまれることは絶対に避けたい。接近される前に「ふういんの杖」で特技を封じるか、ついばみ自体を抑止する「トドの盾」の装備などで対策を講じること。

Lv.3 ギャンドラー



【ＨＰ】80　【攻撃力】77　【防御力】61
【経験値】4200　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】ト・鍛・奈

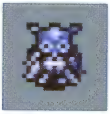
シレンの所持している剣か盾をついばみ、合成されている特殊能力をランダムで１つ消してしまう。装備しているものも対象となるため、モンスターハウスの入口などでこれをやられると主力の剣や盾の合成能力を失って致命的な状況に陥る危険がある。「トドの盾」を装備していないなら、出現フロアでは出会い頭の事故を防止するために高速移動は控えるようにしよう。

Lv.1 きりせんにん

【ＨＰ】13　【攻撃力】6　【防御力】8
【経験値】8　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】小・ジ・ト・罠・奈

全体的にパラメータが低く、弱い部類に入るモンスター。注意が必要となるのはシレンのHP回復を制限状態(P15参照)にする「きりせんにん系」共通の特技の妖術だが、これは「やまびこの盾」を装備して跳ね返すようにすれば無効化できる。他にも「ふういんの杖」で特技を封じたり、飛び道具で射程外から攻撃するなどの対処法が有効。

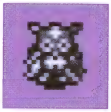
Lv.2 みのせんにん



【ＨＰ】56　【攻撃力】30　【防御力】30
【経験値】350　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・奈

パラメータが上昇したうえに、妖術が「みのせんにん」を中心とした８方向直線上の視界内にあるマスへ届くようになっている。戦闘では射程が広くなった妖術を何度も食らって、HP回復制限状態が悪化しないようにする工夫が必要。軸をずらすように移動することで妖術の射程から逃げ、相手から近づいてくるように仕向けよう。

Lv.3 かすみせんにん



【ＨＰ】80　【攻撃力】60　【防御力】55
【経験値】2000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】罠・鍛

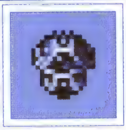
攻撃力と防御力が非常に高いうえ、特技の妖術の効果が「かすみせんにん」の視界内にあるすべてのマスに届くようになっている。視界が広い部屋の中で戦うのは、接近するまでに何度も妖術を食らう危険があるので避けたほうがいい。妖術を跳ね返す「やまびこの盾」を装備していないなら、必ず通路に誘い込んでから戦うように心掛けよう。

Lv.1 くねくねハニー

【ＨＰ】80　【攻撃力】80　【防御力】75
【経験値】4000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・奈

防御力が非常に高く、名前とは裏腹に硬い印象を受けるモンスター。レベルを１下げる特技を持っており、殴り合いをしているとレベルをどんどん下げられてしまう。接近戦を挑むのなら「ドレインよけの腕輪」を装備して特技の効果を無効化するか、「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」などのアイテムを使用して特技を使えなくしておこう。

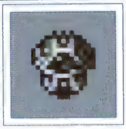
Lv.1 ゲイズ



【ＨＰ】19 【攻撃力】10 【防御力】17
【経験値】20 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ジ・ト・罠・奈

「ゲイズ系」は所持アイテムをシレンにランダムで使用させるという共通の特技、催眠術を持っている。催眠術の効果を考えると、特技しか使わなくなるイカリ状態になった「ゲイズ」は非常に危険な存在となる。もしそうなった場合には、「ふういんの杖」などで特技を封じてしまうか、他の状態異常を２種類発生させてイカリ状態をでなくさせるほうが無難だ。

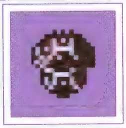
Lv.2 スーパーゲイズ



【ＨＰ】75 【攻撃力】39 【防御力】29
【経験値】600 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ト・罠・奈

「ゲイズ」同様、特技の催眠術を警戒するべき。催眠術は隣接する周囲８マスにしか届かないため、遠距離から矢などの飛び道具でダメージを与えておき、直接攻撃でトドメを刺すというのが「ゲイズ系」に対する共通の理想的な戦い方となる。また、催眠術は魔法系の攻撃なので、「やまびこの盾」の特殊能力で跳ね返せることも対抗策の１つとして覚えておこう。

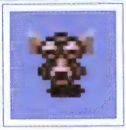
Lv.3 ハイパーゲイズ



【ＨＰ】100 【攻撃力】80 【防御力】48
【経験値】4000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「ゲイズ系」の中で最強のモンスター。特技の催眠術だけではなく、威力の高い直接攻撃にも注意したほうがいい。催眠術を跳ね返す「やまびこの盾」と「ゲイズ系」の弱点を突く「１ツ目ゴロシ」を主力装備に合成しておくのがベストだが、出現フロアまでに上記の装備を入手できなかった場合は、安全を優先してアイテムを惜しまず使って戦おう。

Lv.1 けいほうバエ



【ＨＰ】34 【攻撃力】17 【防御力】20
【経験値】48 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】大・ジ・ト・奈

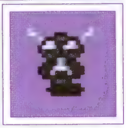
「けいほうバエ」はフロアにいる全キャラクターの仮眠、睡眠、バクスイ状態を回復させる警報を特技として使用してくる。モンスターハウスのあるフロアで警報を使われるとやっかいだが、それ以外の状況ならシレンに深刻な影響をもたらすことはない。「イカリの杖」の魔法でイカリ状態にして特技しか使えないようにしてしまえば、ダメージを受けずに倒すことができる。

Lv.2 みっこくバエ

【ＨＰ】56 【攻撃力】35 【防御力】40
【経験値】450 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】ト・罠・奈

「けいほうバエ」と同じく、シレンに隣接した位置で警報を鳴らすことを特技にしている。全体的にパラメータが上昇しているものの、「けいほうバエ」と対処法は同じで、「とうしの腕輪」などの効果でフロアにモンスターハウスがないことを確認したらイカリ状態にしてしまえばいい。モンスターハウスがあるときは、特技を封印してから戦うように心掛けよう。

Lv.3 たれこみバエ



【ＨＰ】60 【攻撃力】60 【防御力】50
【経験値】850 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】ト・奈

上記の２体と同じく、警報を鳴らすことが特技。かなり深い階層に出現するため、モンスターハウスがあるフロアで警報を鳴らされると、仮眠状態から目覚めた強力なモンスターがフロア中へ一斉にあふれ出すことになる。モンスターハウスの有無が不明なら「ふういんの杖」で特技を封じるか、間接攻撃で隣接される前に倒すようにして安全を優先させよう。

Lv.1 ゴーグラー

【ＨＰ】35　【攻撃力】20　【防御力】15
【経験値】30　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・奈

自分の周囲２マスまでの距離しか見えないというマイナス能力を持つ。直接攻撃の威力は同じフロアに出現するモンスターよりも比較的高いが、「ゴーグラー」の視界に入らなければ向こうから接近してくることはない。移動できない地形へ追いつめられないように視界の外をうまく移動して、矢などの飛び道具で攻撃すれば安全に戦うことができる。

Lv.2 ワースゴーグラー

【ＨＰ】66　【攻撃力】51　【防御力】51
【経験値】2000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

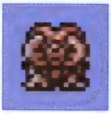
「ワースゴーグラー」も自分の周囲２マスしか見えないため、相手の視界外から間接攻撃を行なうという戦い方が有効となる。他の「ゴーグラー系」もそうだが、マイナス能力とはいえ視界が狭いのは特技という扱い。封印状態になると通常のモンスターと視界が変わらなくなるので注意すること。ちなみに「めぐすり草」の効果を受けることでも視界は通常になる。

Lv.3 グレンゴーグラー

【ＨＰ】77　【攻撃力】84　【防御力】60
【経験値】4000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

「ゴーグラー系」の特徴である視界の狭さは、前出の２体と変わらず能力として持っている。攻撃力が高いことを考えると、視界外からの間接攻撃は他の２体よりも徹底して行なったほうがいい。また、「ワースゴーグラー」と「グレンゴーグラー」は自然発生することがない。もののけてちょうの完成を目指すなら「ゴーグラー」からレベルアップさせること。

Lv.1 コクワガッター



【ＨＰ】45　【攻撃力】18　【防御力】33
【経験値】85　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】大・ジ・ト・罠・鍛・奈

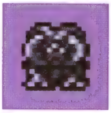
隣にいるキャラクターを投げることが特技。投げの射程は２マスで、モンスターを投げる場合はシレンが標的に、シレンを投げる場合は発見済みのワナか他のモンスターが標的となる。モンスターへ投げられたり、モンスターをぶつけられて受ける５ダメージよりも、ワナに投げられてそのワナの効果を受けることが恐い。特技はできるだけ封印してから戦うこと。

Lv.2 クーワガッター

【ＨＰ】75　【攻撃力】76　【防御力】65
【経験値】3000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

「コクワガッター系」共通の特技である投げの射程が５マスになり、未発見のワナにもシレンを投げるようになっている。パラメータが上昇していることよりも、投げの射程が伸びたことが脅威。接近される前に必ず特技を封印しておくこと。さらに投げによるダメージで他のモンスターが死亡し、「クーワガッター」がレベルアップする可能性にも注意を払いたい。

Lv.3 ノコギガッター



【ＨＰ】76　【攻撃力】85　【防御力】65
【経験値】3500　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

攻撃力と防御力が高く、特技の投げは射程が１０マスまで伸びている。ここまで射程が伸びると、フロアにモンスターハウスが形成されている場合、そこにあるワナへ投げられる可能性が高くなる。「ノコギガッター」が出現するフロアへ到達するまでに、「みがわりの杖」や「せいいきの巻物」などの緊急回避用アイテムをできるだけ集めておくようにしよう。

Lv.1 コドモせんしゃ

【ＨＰ】60　【攻撃力】49　【防御力】48
【経験値】1800　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

射程10マスの「鉄の矢」を特技として撃ってくる。移動時にシレンから1マス離れた位置を保とうとする性質があり、部屋で接近戦を挑むのは壁に追いつめる必要があるため効率が悪い。視界の効かない通路へ引き込み、向こうから近づいてきたところを攻撃しよう。攻撃後は離れていくが、剣を空振りすれば再び「コドモせんしゃ」のほうから近づいて来てくれる。

Lv.2 ちびタンク

【ＨＰ】72　【攻撃力】55　【防御力】54
【経験値】3700　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「銀の矢」を特技として撃つモンスター。シレンを狙った「銀の矢」が他のモンスターを倒して「オヤジせんしゃ」にレベルアップする危険があるため、とにかく矢を撃たせないことが肝心。部屋内での移動時は「ちびタンク」と軸が合わないように十分注意すること。行動パターンは「コドモせんしゃ」と変わりがなく、通路に引き込んで戦う戦法が有効となる。

Lv.1 ざぜんどうし

【ＨＰ】40　【攻撃力】14　【防御力】18
【経験値】22　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】小・大・ジ・ト・罠・奈

レベル1にしてはパラメータが高いほうだが、各ダンジョンで出現フロアになっている10階前後まで探索していればシレンの装備も対抗できる程度に整ってきているはず。周りを他のモンスターに囲まれないように注意して戦えば、苦戦するような相手ではない。シレンを深刻な状況に追いつめるような特技もないので正面から殴り合いを挑んでしまっていい。

Lv.2 ざぜんそくぶつ

【ＨＰ】50　【攻撃力】27　【防御力】25
【経験値】75　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】大

魔城大天守閣の深部にのみ自然発生する。特技は持っていないので、戦闘では直接攻撃だけに注意していればいい。「ざぜんどうし」と比べてかなりパラメータは上昇しているが、強化した剣と盾をシレンに装備させておけばまず負けることはない。系列の弱点を突く「斬空剣」を主力武器に合成しておけば装備に関しては万全の体勢で戦闘に臨むことができる。

Lv.3 ざぜんにゅうどう

【ＨＰ】55　【攻撃力】30　【防御力】35
【経験値】150　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】浮
【出現場所】ー

「ざぜんどうし系」の最高レベルモンスター。しかし、防御力が多少増加しただけで、HPと攻撃力に関してはレベル2の「ざぜんそくぶつ」と大差がない。どのダンジョンにも自然発生しないため、「ざぜんそくぶつ」のレベルが上がったときにのみ遭遇することになるが、装備さえしっかり強化してあれば少し硬くなった「ざぜんそくぶつ」という感覚で倒すことができる。

Lv.1 サムライどん

【ＨＰ】29　【攻撃力】13　【防御力】21
【経験値】26　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】大・ジ

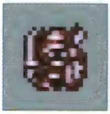
直接攻撃をして一撃で倒せない場合、与えたダメージ量の４分の１を跳ね返してくる。この能力とは別に攻撃もするため、１ターンの攻防で通常以上のダメージを受けることになるやっかいな相手だ。シレンのHPが少なければ、「水がめ」の水で攻撃力を下げるか、あらかじめ離れた場所から矢などを撃ち、直接攻撃１発で確実に倒せるまでHPを減らしておこう。

Lv.1 しのつかい

【ＨＰ】17　【攻撃力】6　【防御力】13
【経験値】12　【速度】通常　【移動】飛行
【系統】剣・ゴ・浮
【出現場所】小・大・ジ・ト・罠・奈

移動速度は通常だが、１ターンに２回攻撃を仕掛けてくる。階層が浅いうちからひんぱんに出現するため、低レベルでHPが少ないうちはやっかいな相手だ。距離が開いていたら接近前に矢を使うか、「ゴースト系」の弱点を突き「やく草」などを投げつけよう。「じょうぶつのカマ」があるなら接近戦でも有利に戦える。シレンの実力と所持品に合わせて戦法を決めよう。

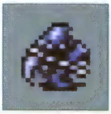
Lv.2 タイショウどん



【ＨＰ】72　【攻撃力】40　【防御力】44
【経験値】2150　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・罠・奈

杖の効果などの魔法を反射する能力を持つ。仲間の特技についても同様で、特にンフーにとっては、魔法系の特技を多く覚えているほど、手に負えない相手ということになる。草や巻物の効果は有効なので、危うくなったらアイテムを使おう。なおこの反射能力を利用すれば、「しあわせの杖」や「ばいそくの杖」といった有利な杖の効果をシレンが受けることも可能だ。

Lv.2 じごくのししゃ



【ＨＰ】20　【攻撃力】15　【防御力】15
【経験値】15　【速度】倍速　【移動】飛行
【系統】剣・ゴ・浮
【出現場所】ー

倍速移動と２回攻撃能力を持ち、接近状態では４回連続で攻撃してくる。HPは低めなので、「やく草」を持っているなら回復に使うよりも投げつけたほうが効率的だ。通常はダンジョンに自然発生することはなく、同系列のレベル変化でのみ姿を見せる。もののけてちょうに記録する際は、「しあわせの杖」で「しのつかい」をレベルアップさせ「やく草」で倒そう。

Lv.3 トノサマどん

【ＨＰ】80　【攻撃力】50　【防御力】58
【経験値】2100　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・奈

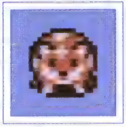
投げつけられたアイテムや、「オヤジせんしゃ系」の「たいほうのたま」などを跳ね返す。近づいて戦わざるを得ないため、シレンのレベルや装備している剣、盾の強さが重要となる。ただし杖の効果は反射できないので、所持品次第ではあるが「タイショウどん」よりも戦いやすい相手ともいえる。また「デブータ系」の投石など、山なりに飛ぶ飛び道具も反射できない。

Lv.3 しにがみ

【ＨＰ】70　【攻撃力】30　【防御力】41
【経験値】1800　【速度】倍速　【移動】壁飛行
【系統】剣・ゴ・浮
【出現場所】鍛

２回攻撃と倍速移動に加え、壁飛行能力を持っている。このため「しにがみ」が出現するフロアに足を踏み入れると、あっという間に周囲を囲まれて袋叩きに合ってしまいがち。フロア移動の前にはHPを全回復させておき、「しにがみ」を全滅させるまでは通路に足を踏み入れないように心がけよう。HPは低く、「おとぎり草」があるなら投げつければ簡単に倒せる。

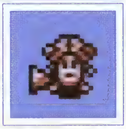
Lv.1 ジャンガリガン



【ＨＰ】13　【攻撃力】6　【防御力】11
【経験値】8　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】大

装備品以外のアイテムを１つ奪い、ほおばって真後ろへ飛ばす。飛ばされたアイテムは５マス分飛ぶか壁に当たると落ちるが、壺の場合は壁に当たると割れてしまう。またアイテムが飛んだ先にキャラクターがいると、投げ当てた場合と同じ効果が出てアイテムは消滅する。距離が十分取れないなら、「ジャンガリガン」の真後ろに壁がある状況を作って戦おう。

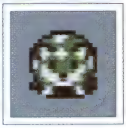
Lv.1 シューベル



【ＨＰ】28　【攻撃力】15　【防御力】20
【経験値】35　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・奈

手に持ったベルを鳴らし、モンスター１体を召喚してくる。召喚されるのはレベル１のモンスターだけで、シレンの実力次第ではそれほど問題にもならないが、運が悪いと低いレベルでも強力なモンスターを召喚される危険もある。特に理由がない限り、優先して倒してしまおう。「シューベル」自身はそれほど強いモンスターではないので、倒すのは簡単だ。

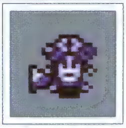
Lv.2 キャンベラン



【ＨＰ】50　【攻撃力】25　【防御力】37
【経験値】165　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】鍛・奈

「ジャンガリガン」同様、シレンのアイテム１つを奪って自分の真後ろへ５マス飛ばす特技を持つ。この特技を使われてもHPは減らないため、パラメータよりも戦いやすいモンスターではあるが、飛ばされたアイテムが別のモンスターに当たり消滅する危険は避けられない。アイテム奪取を防げる「トドの盾」がなければ通路へ誘い込み、曲がり角まで誘導して倒そう。

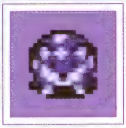
Lv.2 メンベルス



【ＨＰ】45　【攻撃力】30　【防御力】26
【経験値】100　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

ベルを鳴らしてレベル２のモンスターを１体、自分の周囲に召喚する特技を持つ。レベル２ともなると手強いモンスターが増えてくるので、無視していると危険。急いで倒し、召喚の元を断とう。「メンベルス」自身はレベル変化でしか登場しないモンスターだが、「シューベル」と「きめんむしゃ」の出現フロアが重なっているため出会うことは多いはずだ。

Lv.3 グロバラン



【ＨＰ】100　【攻撃力】67　【防御力】53
【経験値】2500　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】鍛・奈

他の２体のモンスターと同じく、シレンのアイテムを１つ奪い５マス分真後ろへ飛ばす。パラメータがかなり高く直接攻撃のダメージも無視できないが、やはりこの特技がやっかいだ。床に置くと回収不可能になる「せいいきの巻物」などは、奪われる前に「ほぞんの壺」に入れて足元に置いておくこと。床のアイテムまでは奪えないので、安心して戦闘に専念できる。

Lv.3 ベルトーベン

【ＨＰ】55　【攻撃力】42　【防御力】50
【経験値】1600　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・奈

持っているベルを鳴らし、レベル３のモンスターを召喚する。周囲にスペースがあると、１回で最大３体のモンスターを召喚するので非常に危険だ。見かけたら真っ先に倒すこと。距離が離れているなら通路に誘導して戦うといい。接近さえしていれば、曲がり角でない限り「ベルトーベン」の周囲にスペースは１つだけになり、召喚モンスターも１体だけになる。

Lv.1 じんめんいわ

【ＨＰ】25 【攻撃力】12 【防御力】12
【経験値】21 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】古・ジ・壺

巨大な顔をかたどった岩のモンスターで、普段はじっとしたまま動かない。だが睡眠状態というわけではなく、シレンが接近すると動き出して攻撃してくる。矢などのアイテムを当てた場合も同様に動き出すので注意しよう。無視するのが無難だが、高い確率で「もちかえりの巻物」を落とすので、必要ならばあえて戦いを挑むという選択肢もある。

Lv.2 きめんがんせき

【ＨＰ】55 【攻撃力】40 【防御力】36
【経験値】450 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】鍛

「じんめんいわ」と同様に、普段はまったく動かないモンスターだが、周囲に接近すると必ず動き出す。移動してくるのを待ち受けて攻撃したければ、離れた場所から矢を撃つのが一番だ。とはいえこちらから手を出さない限りは、身動きひとつしない無害な存在ともいえる。通行の妨げになるのでなければ、無視しておくのが得策だろう。

Lv.3 デーモンズロック

【ＨＰ】70 【攻撃力】70 【防御力】70
【経験値】2500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

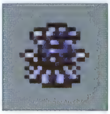
他の２体同様、接近するまでは身動きひとつしない岩のモンスター。しかし一度動き出すと、高い攻撃力と防御力を誇る難敵となる。理由がなければ極力近づかないようにしよう。杖の効果にも反応して動き出すが、「ばしょがえの杖」で位置を変えた場合はなぜか動かない。通行の邪魔だが戦いも避けたい、というときは「ばしょがえの杖」を使うといい。

Lv.1 すすりムシ

【ＨＰ】15 【攻撃力】14 【防御力】19
【経験値】24 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド・1
【出現場所】大・鍛

通常の攻撃に加えて、シレンのちからを１ポイント吸い取ってしまう特技を使ってくる。何回も吸われてちからを失うと、倒すのに余計時間がかかりさらにちからを吸われる危険性が増える。矢などに余裕があるなら積極的に使い、接近される前に倒してしまおう。減ってしまったちからは毒状態になったときと同様、「ちからの草」や「どくけし草」を飲めば回復する。

Lv.2 きゅういんちゅう



【ＨＰ】55 【攻撃力】28 【防御力】38
【経験値】330 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド・1
【出現場所】罠・ト・奈

シレンのちからを一度に２ポイント吸い取る特技を使う。減ったちからは「どくけし草」で全快させられるが、いつも都合よく所持していられるわけではないことを考えると、離れた状態で倒してしまうのが一番。もしも「よわらずの腕輪」を持っているならば、忘れずに装備しておきたい。「ドレインバスター」があれば、接近戦でも十分に戦えるだろう。

Lv.3 がぶのみムシ

【ＨＰ】80 【攻撃力】55 【防御力】52
【経験値】1560 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド・1
【出現場所】ト・罠・奈

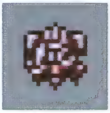
１回の特技使用で、シレンのちからを３ポイントも吸い取ってしまう難敵。限界まで吸われてしまいちからが１になると、モンスターへ満足にダメージを与えられなくなる。そうなる前にアイテムを使ってでも倒すこと。もし複数の「がぶのみムシ」に囲まれた状態で「どくけし草」を持っていたら、あえて吸われるままにしておき、全滅させてからちからを回復させよう。

Lv.1 セルアーマー

【ＨＰ】65 【攻撃力】37 【防御力】50
【経験値】1050 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】剣・浮
【出現場所】鍛

シレンの持つアイテムをどれか１つ、シレンの後方へはじき飛ばす特技を使う。飛ばされたアイテムは最大10マスの距離を飛ぶか、壁に当たると床に落ちるが、壺の場合は壁に当たると割れてしまう。また飛んだ先にキャラクターがいると、そのキャラクターに投げ当てたときと同じ効果が出る。貴重なアイテムをなくさないように、壁を背にして戦おう。

Lv.2 クロムアーマー



【ＨＰ】70 【攻撃力】52 【防御力】55
【経験値】2500 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】剣・浮
【出現場所】鍛

「セルアーマー」がそのままパワーアップしたモンスターで、シレンのアイテムを１つはじき飛ばす特技も同じ。装備品ですらはじき飛ばしてしまうので、盾をはじかれたときのために「水がめ」の水で弱らせておくといい。また「セルアーマー」同様、呪われた装備ははじき飛ばせないので、あえて呪われたアイテムを装備しておくという戦法も有効。

Lv.3 チタンアーマー

【ＨＰ】85 【攻撃力】55 【防御力】60
【経験値】3900 【速度】通常 【移動】飛行
【系統】剣・浮
【出現場所】鍛

HPなどすべてのパラメータが高くなっているが、特技の性質は下位レベルの２体のモンスターと同じ。戦いを挑む前に剣や盾を呪い状態にしておけば、特技を使われてもはじき飛ばされずに済む。壁を背にした状態で、割れる心配のある壺を足元に置いて戦えば、特技を気にせず戦えるだろう。前もって「おはらいの巻物」を用意しておけば万全。

Lv.1 タウロス

【ＨＰ】66 【攻撃力】30 【防御力】45
【経験値】150 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ジ・壺・鍛

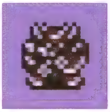
攻撃力、防御力共に高いパワータイプのモンスターで、ときおり「つうこんのいちげき」を放ってくる。このときのダメージ量は普段の約２倍ほどにもなり、HPの残量次第では１発で倒される危険もある。戦うならできるだけHPをMAX状態にして挑むことを心掛けよう。レベル１モンスターの中では最強の部類に入るので、あまりあなどらないこと。

Lv.2 ミノタウロス

【ＨＰ】66 【攻撃力】40 【防御力】50
【経験値】1000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】鍛

「タウロス」が少し強くなったモンスター。特徴も変わっておらず、「つうこんのいちげき」の威力は攻撃力が上がった分高まっている。HPを回復しつつ地道に戦おうとすると、手痛い反撃を受けるのが関の山だ。アイテムを惜しまずに戦おう。特に「からぶりの杖」のような、攻撃そのものを当たらなくする効果を持つアイテムが、この場合有効だ。

Lv.3 メガタウロス



【ＨＰ】85 【攻撃力】85 【防御力】69
【経験値】5500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

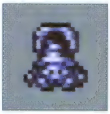
わずか１レベルで「ミノタウロス」から格段にパワーアップし、全モンスターの中でも最強クラスの攻撃力を誇る。「つうこんのいちげき」の危険性を考えると、鍛えた盾も持たず真正面から挑むのは愚の骨頂。必要がなければ「かなしばりの杖」などで戦闘を避けること。どうしても戦わなければならない場合は、アイテムを駆使してダメージを抑えよう。

Lv.1 ダギャン

【ＨＰ】18 【攻撃力】9 【防御力】14
【経験値】13 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】古・小・ジ・罠・壺・鍛・奈

しっぽが２つに分かれたエビ型のモンスターで、これといった特徴を持っていない。直接攻撃のほうも、攻撃力自体がさほど高くないので地道にレベルアップしていれば恐れることのない相手だ。一応ドラゴン系に属してはいるが、その弱点を突かなくても勝てるだろう。回復用のアイテムなどは、本当に手強いモンスターのために温存しておくこと。

Lv.2 ダギャダギャン



【ＨＰ】84 【攻撃力】72 【防御力】63
【経験値】3000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】壺

レベルが１上がっただけで、別格の強さを誇るモンスターに変わったのがこの「ダギャダギャン」。普段は壺の洞窟にしか出現しないため、その強さを実感することはないが、「ダギャン」がレベルアップして登場した場合は注意。レベルが低いうちはほぼ勝ち目はないので、「かなしばりの杖」などを使って戦闘を極力避けるようにつとめよう。

Lv.3 ダギャギャギャン

【ＨＰ】90 【攻撃力】87 【防御力】65
【経験値】3200 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

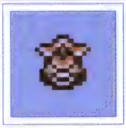
パラメータ的には「ダギャダギャン」とあまり変わらない。こいつが出現するほどの深い階層では、より強力なモンスターがひしめいているので戦いやすい部類ではあるはずだ。ただし攻撃力は高いため、ある程度のダメージは受けてしまう。「ドラゴンキラー」の能力を剣に合成しておけば短時間で倒すことができ、余計なダメージを避けられるだろう。

Lv.1 タベラレルー

【ＨＰ】6 【攻撃力】0 【防御力】2
【経験値】1 【速度】鈍速 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・鍛・奈

まさに最弱のモンスターで、シレンが攻撃されてもほとんど被害は出ない。ただし他のモンスターは、たとえ横にシレンがいたとしてもこの「タベラレルー」を優先して攻撃し、倒してレベルを上げてしまう。放っておくとどんどん強力なモンスターが増えていくので、先回りして倒そう。追いつきさえすれば一撃で倒せるので、見つけるまでが勝負だ。

Lv.1 チキン



【ＨＰ】8 【攻撃力】0 【防御力】6
【経験値】12 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

瀕死になった「マスターチキン」や「グレートチキン」が変身した姿が、この「チキン」。倍速移動で逃げ足は速いもののパラメータは低い。シレンから逃げるように動くため、無視しても構わない相手だ。ただしチキンの肉は満腹度を100回復してくれる効果がある。「ブフーの杖」のような肉にするアイテムを使うか、爆発系の攻撃で倒すと肉になるので可能ならば試そう。

Lv.1 ちょうちんフグ

【ＨＰ】40 【攻撃力】30 【防御力】25
【経験値】115 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ジ

レベル１にしては高いパラメータを持つモンスターだが、ダメージよりも問題なのがその特技。ハラヘリーを唱えられると、シレンの満腹度が10減ってしまう。「おにぎり」などの食料に余裕がない状況だと少し危険だ。接近しなければハラヘリーは使わないので、離れているうちに倒してしまいたい。多少の矢を消費しても、餓死するよりはマシだろう。

Lv.2 マスターチキン

【ＨＰ】80 【攻撃力】59 【防御力】55
【経験値】3000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・壺・鍛・奈

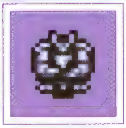
高いHPと攻撃力を備えたモンスターで、正面からぶつかるのはかなり危険。強力な剣と盾を装備していない場合は、矢などを使いできるだけ離れてダメージを与えよう。なお残りHPが15以下になると「チキン」に変身するが、この場合は倒したことにはならず、経験値も入らない。倒して経験値を得たければ、与えたダメージの総量を計算して確実に仕留めよう。

Lv.2 あんどんフグ

【ＨＰ】65 【攻撃力】45 【防御力】30
【経験値】240 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・奈

ハラヘリーの効果が「ちょうちんフグ」よりも強化されており、使われるとシレンの満腹度が30も減らされてしまう。最大満腹度が初期状態の100のままだと、わずか３ターンで空腹寸前まで追い込まれかねない。さらに攻撃力も高いため、ダメージも無視できないというやっかいな相手だ。杖などのアイテムで確実に無力化してから戦いを挑もう。

Lv.3 グレートチキン



【ＨＰ】90 【攻撃力】50 【防御力】59
【経験値】4300 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】鍛

パラメータが高いだけでなく倍速移動し、２回攻撃が可能な強敵。接近状態で直接攻撃を１回仕掛けると、４回も反撃してくる。装備品やレベルに自信がなければアイテムを利用しよう。また「マスターチキン」同様、HPが残り15以下になると「チキン」に変身。確実に倒して経験値を得たければ、残りHPを30以下にして「しんくうぎりの巻物」や「ドラゴン草」を使おう。

Lv.3 かんてらフグ

【ＨＰ】70 【攻撃力】35 【防御力】48
【経験値】1000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・奈

パラメータ的に見ると「あんどんフグ」よりも戦いやすいモンスターだが、特技はより凶悪になっている。ハラヘリーの効果がシレンの現在の満腹度を減らすのではなく、最大満腹度を10減らすものに変わっているためだ。最大満腹度が減ると長時間の探索が難しくなる。「ドレインバスター」を持っていなければ、接近戦は極力控えて矢などで攻撃しよう。

Lv.1 チンタラ

【ＨＰ】11　【攻撃力】4　【防御力】11
【経験値】6　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】古・小・ジ・ト・罠・奈

名前のごとくチンタラしているだけのザコモンスター。これといった特技もなく、倒すのに苦労することはない。だからといって複数を一度に相手にするような状況に追い込まれると危険。フロアが浅いうちはシレンも十分レベルアップしておらず、最大HPも少ない。弱いからといってあなどってかかると、返り討ちにあうので注意が必要だ。

Lv.2 ちゅうチンタラ

【ＨＰ】45　【攻撃力】20　【防御力】23
【経験値】50　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

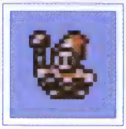
「チンタラ」が少し強くなったモンスターで、特技を持たない点も変わらない。ただし最初から自然発生するダンジョンが存在しないため、もののけてちょうに登録したければアイテムを使う必要がある。「チンタラ」を「しあわせの杖」などでレベルアップさせたあと、「ドラゴン草」を使う方法が最も確実。アイテムが揃ったら試してみるといいだろう。

Lv.3 おおチンタラ

【ＨＰ】70　【攻撃力】45　【防御力】29
【経験値】240　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

十分に成長した大型の「チンタラ」で、「ちゅうチンタラ」と同様に自然発生するダンジョンが存在しない。アイテムを使って出現させる場合は、HPの高さに注意して「ドラゴン草」などのダメージを与えるアイテムを多めに持って行なうこと。「チンタラ」が出現するような序盤のフロアでは、この程度のパラメータでもかなりの強敵であることに間違いはない。

Lv.1 つえふりわらべ



【ＨＰ】7　【攻撃力】4　【防御力】5
【経験値】5　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】小・ジ・ト・奈

シレンと一直線に並ぶと、手にした杖を振ってくる。この杖は「ばしょがえの杖」と同じ効果を持ち、シレンとの場所が入れ替わる。１対１で戦っているときはほとんど意味はなく、むしろダメージを受けない分だけ安心。しかし周囲にモンスターが多い場合は、挟み打ちに合い一瞬で窮地に追い込まれる恐れもある。油断せず常に位置関係に気を配ろう。

Lv.2 つえふりぼうず

【ＨＰ】12　【攻撃力】5　【防御力】13
【経験値】7　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】大・ジ

手に持っている杖には「ふきとばしの杖」と同じ効果があり、シレンと直線上に並ぶと高い確率で振ってくる。たとえ吹き飛ばされたとしても、わずか５ダメージを受けるだけだが、飛ばされた方向に別のモンスターがいる場合は危険だ。近づく際は一直線に並ばないように注意。パラメータは低いので、接近してしまえば倒すのに苦労はしない。

Lv.3 つえふりワルガキ

【ＨＰ】13　【攻撃力】6　【防御力】14
【経験値】9　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

「かなしばりの杖」と同じ効果を持つ杖を持っており、シレンと一直線に並ぶと使ってくる。これを受けてかなしばり状態になったところを別のモンスターが攻撃、すかさずかなしばり状態……と繰り返されるとなすすべもなくやられかねない。モンスターハウスや「ベルトーベン」の召喚以外で出現する機会はほとんどないが、見かけたら注意しよう。

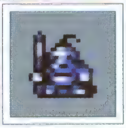
Lv.1 壺つりジジイ

【ＨＰ】22　【攻撃力】15　【防御力】20
【経験値】25　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】大・鍛・奈

手にした釣り竿でシレンが持っている壺を１つ盗むという、やっかいなモンスター。しかもいったん壺を盗むと、普段とは違って倍速移動になりシレンから逃げる行動を取る。倒せば壺を取り返すことができるので、アイテムを利用して追いかけよう。盗む壺は「ほぞんの壺」が優先される。強力なアイテムは複数の「ほぞんの壺」に分散させておくといい。

Lv.2 壺つりおきな

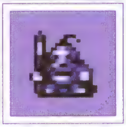
【ＨＰ】25　【攻撃力】16　【防御力】21
【経験値】28　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー



「壺つりジジイ」と同じく、シレンの持っている壺を盗む特技を持つ。盗んだあとはやはり倍速移動になるため、「すばやさ草」や杖などのアイテムを駆使して追いかけること。自然発生するダンジョンが存在しないため見かけるのはまれだが、パラメータは「壺つりジジイ」とほとんど変化がない。戦うことになってもさほど心配する必要のないモンスターだ。

Lv.3 壺つりちょうろう

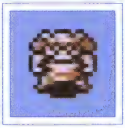
【ＨＰ】100　【攻撃力】60　【防御力】50
【経験値】4000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】鍛・奈



下位レベルの２体と同様に、シレンの持つ壺を盗み倍速で逃げるモンスター。ただし盗まれた壺は「壺つりちょうろう」を倒して取り返しても、元が何であれすべて「ふつうの壺」に変えられてしまう。中身に変化はないが、壺の持つ便利な効果が消滅してしまうと以後の冒険が困難になるのは確実。「トドの盾」がなければ間接攻撃で戦うか、特技を封印しよう。

Lv.1 デブータ

【ＨＰ】20　【攻撃力】10　【防御力】15
【経験値】18　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】小・鍛



シレンが２マス以内に近づくと、高い確率で石を投げてくる。この投石の攻撃範囲については、P198を参照してもらいたい。攻撃範囲内にいれば直線上にいなくても石を投げてくるため、死角は存在しない。また「はねかえしの盾」を装備していても、石を反射するのは不可能だ。攻撃力はさほど高くないので、多少のダメージは無視して近づき倒そう。

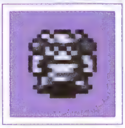
Lv.2 デブーチョ

【ＨＰ】60　【攻撃力】15　【防御力】18
【経験値】50　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

「デブータ」の特技と同じように石を投げてくるが、射程距離が４マスと広くなっている。鍛えられた盾を装備していない場合、シレンから接近すると相当のダメージを受けてしまう。もし手持ちの矢に余裕があるなら、離れた場所から矢を撃ってダメージを与え「デブーチョ」から接近してくるのを待とう。近寄ってきたら、直接攻撃でトドメを刺すといい。

Lv.3 デブートン

【ＨＰ】61　【攻撃力】30　【防御力】42
【経験値】950　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈



石の最大射程は８マス。範囲内にシレンが足を踏み入れると、まったく見えない画面の外からでも石を投げつけてくる。レベル３モンスターにしては攻撃力が低めだが、こちらが反撃できないことを考えるとやっかいなことこの上ない。マップを参考にして、早めに近づけそうなら接近。そうでなければむしろ射程外に逃げて機会を待ったほうが、被害は少なくて済む。

※イラストはN64版のものです。

※イラストはN64版のものです。

Lv.1 店主(赤)

【ＨＰ】200 【攻撃力】150 【防御力】100
【経験値】0 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】小・大・ジ・ト・罠・鍛・奈

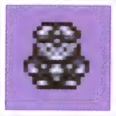
普段はダンジョン内の店でアイテムを売り買いしてくれる店主。しかしシレンから攻撃を受けたり、ドロボウ行為を発見するとすさまじい強さのモンスターへと変貌する。全般的にパラメータが高いうえ、倍速移動で確実に不届き者を倒そうと迫ってくる。まともに戦っても勝ち目はまずないので、杖や巻物などのアイテムで無力化し、その隙に逃げるのが無難。

Lv.2 店主(緑)

【ＨＰ】200 【攻撃力】160 【防御力】150
【経験値】0 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

100フロアを数える深い階層を持つダンジョンの、中層付近に出現する店を取り仕切っている緑の服の店主。攻撃力と防御力がより高まり、まともに戦うには極限まで鍛えた剣や盾が必要不可欠だが、それでも苦戦はまぬがれない。幸いアイテムはどれも効き目があるから、惜しまずに使うべきだ。「かなしばりの杖」などがあると確実に逃げられる。

Lv.3 店主(黒)



【ＨＰ】200 【攻撃力】170 【防御力】200
【経験値】0 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

他の店主たちがレベルアップしない限りは、ダンジョンの深層でしか出会えない最強の店主。防御力が非常に高く、鍛え上げた剣があっても満足にダメージを与えられない。手間取っている間に「もうけん」や「じゅってもち」に囲まれてしまうのがオチだ。だが、その強さを逆手に取って「みがわりの杖」を使えば、やられにくいにせ者に仕立て上げられる。

Lv.1 とうぞくばん

【ＨＰ】150 【攻撃力】150 【防御力】100
【経験値】0 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

ドロボウ状態になると、「店主(赤)」の命を受けてドロボウを退治しようと現われる。これといった特技は持っていないものの、単純にパラメータが高い。装備品が強力ならなんとか戦えるが、どんどん数が増えるのでその都度倒していたのではきりがない。できるだけ無視し、進路を塞ごうとする者だけを杖などのアイテムで無力化しつつ階段へ逃げよう。

Lv.2 おかっぴき

【ＨＰ】150 【攻撃力】150 【防御力】100
【経験値】0 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

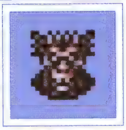
「店主(緑)」がドロボウ退治のため呼び出す者たち。服の色は「とうぞくばん」とは違っているが、パラメータ的には変わらない。倒しても倒しても代わりが出てくるので、いちいち相手にしているとそのうち追いつめられてしまう。手持ちのアイテムを駆使してできるだけ逃げ回ろう。追ってくる端から「みがわりの杖」でにせ者にしていけば逃亡の時間が稼げる。

Lv.3 じゅってもち

【ＨＰ】150 【攻撃力】150 【防御力】100
【経験値】0 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】—

ダンジョン深層部に現われたドロボウを倒すため「店主(黒)」が送り出す。パラメータは他の２体と変わりなく、力と人数で包囲網を狭めてくる。数が少ないうちは「かなしばりの杖」などが有効だが、大勢に囲まれてしまうとそれだけでは間に合わない。「こんらんの巻物」や「たかとび草」など、逃げるために必要なアイテムがなければドロボウは自粛しよう。

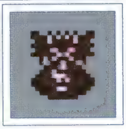
Lv.1 とおせんりゅう



【ＨＰ】36 【攻撃力】18 【防御力】21
【経験値】30 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】小・ジ・ト・罠・壺・鍛・奈

レベル１にしては攻撃力が高く、与えてくるダメージも大きい。極力１対１で戦いたい相手だが、条件が整うとシレンの背後に回り込み他のモンスターと挟み打ちにしてくる。回り込む条件はシレンに隣接した状態で「とおせんりゅう」の背後に他のモンスターがいて、なおかつシレンの背後に隙間があること。危険なので特技を使われないように注意しよう。

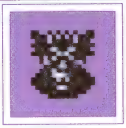
Lv.2 ドラゴンヘッド



【ＨＰ】100 【攻撃力】80 【防御力】65
【経験値】3750 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

回り込みの特技はそのままに、パラメータが大幅に上昇した手強いモンスター。直接攻撃による大ダメージに加え、挟み打ちまでされる危険があり油断は禁物だ。「ドラゴンヘッド」の背後にいるモンスターを退けることは難しいので、せめて壁を背にして戦い、挟み打ちだけは避けよう。剣に「ドラゴンキラー」の特殊能力がついていれば、多少は有利に戦える。

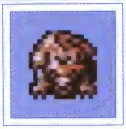
Lv.3 スルードラゴン



【ＨＰ】110 【攻撃力】95 【防御力】71
【経験値】4500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ー

通常はダンジョン内に出現することはなく、「ドラゴンヘッド」のレベルアップやモンスター召喚でのみ姿を現わす。パラメータが全体的に底上げされており、特に攻撃力が高く危険な相手だ。壁を背にして挟み打ちを防ぎ、アイテムを使って戦おう。直接攻撃以外の攻撃手段は持たないので、「からぶりの杖」のような攻撃そのものを回避できるアイテムを使えば安全に戦える。

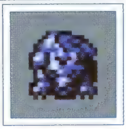
Lv.1 ドラゴン



【ＨＰ】70 【攻撃力】37 【防御力】38
【経験値】350 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ジ・ト・罠・鍛・奈

同じ部屋内でシレンと一直線上に並ぶと、20ダメージを与える炎のブレスを吐く。ブレスは矢や「たいほうのたま」と同様シレン以外のキャラクターにも当たるが、リスクが大きく誘導はおすすめできない。攻撃力も高いものの、「ドラゴン系」はアイテムをよく落とすため極力倒したいモンスター。ブレスによるダメージを「ドラゴンシールド」の能力で半減しつつ戦おう。

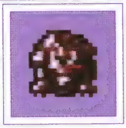
Lv.2 スカイドラゴン



【ＨＰ】125 【攻撃力】120 【防御力】72
【経験値】6500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

同じ部屋の中にいるシレンに、位置や距離とは無関係に当たる自動追尾ブレスを吐く。このブレスは間に別のキャラクターがいてもすり抜けるうえ、必ず30ダメージを与えてくる。部屋内で戦うのはあまりに分が悪いので、通路へ誘い込むこと。下手に「ふういんの杖」などで特技を封印してしまうと、ブレスより強力な直接攻撃を連発されてしまうから注意。

Lv.3 アークドラゴン



【ＨＰ】135 【攻撃力】150 【防御力】80
【経験値】8000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ー

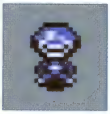
同じ部屋にシレンがいると位置や距離に関係なく当たり、40ダメージを与える自動追尾ブレスを吐いてくるうえ、部屋の外からでも10マス以内に接近すると壁を抜けて当たるブレスを吐く。さらに攻撃力も凶悪に高いという最強の敵だ。通常は自然発生しないが、「スカイドラゴン」が他のモンスターを倒して変化する可能性は高い。戦うならアイテムを惜しまず使おう。

Lv.1 にぎりへんげ

【ＨＰ】50 【攻撃力】25 【防御力】29
【経験値】150 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

通常行なう直接攻撃に加えて、シレンが持っているアイテムを「大きなおにぎり」に変える特技を使ってくる。装備品以外のアイテムなら、どれでも変化させられる危険性があるので、貴重品はあらかじめ床に置いておこう。逆に食料不足に陥っているなら、不要なアイテムを持ってわざと特技を受け続ければ、簡単に「大きなおにぎり」を手に入れられる。

Lv.2 にぎりおやかた



【ＨＰ】80 【攻撃力】40 【防御力】30
【経験値】900 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

「にぎりへんげ」とは違い、アイテムではなくシレン自身をおにぎりに変身させる特技を持つ。おにぎり状態は10ターンで解除されるが、その間はメニューが開けずアイテムも使えない。攻撃力や防御力も低下してしまうため危険だ。「にぎりへんげ系」モンスターは、すべておにぎり系のアイテムを投げつけると1発で倒せるので、危ないときは迷わず投げよう。

Lv.3 にぎりもとじめ

【ＨＰ】100 【攻撃力】76 【防御力】62
【経験値】2600 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

シレンの持っているアイテムの中でも、壺を狙って「大きなおにぎり」に変化させる。壺がなくなると「にぎりおやかた」のように、シレンを10ターンの間おにぎりに変身させてしまう。そこへ攻撃されると致命的なダメージを受けかねない。おにぎり系のアイテムを持っていなければ、離れて矢や杖、草などのアイテムを使うか特技を封印しよう。

Lv.1 にらみヘビ

【ＨＰ】24 【攻撃力】10 【防御力】6
【経験値】17 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】古・小・大・ジ・ト・罠・奈

直接攻撃だけしかしてこないモンスターだが、その分攻撃力が高め。シレンのレベルが低いうちは十分に強敵なので、見かけたら通路などに逃げ込み1対1の状況に持っていくこと。矢や杖などの間接攻撃可能なアイテムを拾っているなら、惜しまず使っていこう。特技は持っていないので、ある程度レベルが上がってしまえば敵ではなくなる。

Lv.2 ギョロつきヘビ

【ＨＰ】50 【攻撃力】35 【防御力】34
【経験値】140 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ト・罠・壺・奈

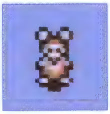
「にらみヘビ」がそのまま強化されたようなモンスター。パラメータは全般的に高く、鍛えた剣や盾を装備していないと苦戦は必至だ。ドラゴン系に属しているため、「ドラゴンキラー」があれば有利に戦えるだろう。そうした装備類を持っていないなら、杖や草などを駆使して無力化、あるいは弱らせてから戦えば回復アイテムの消費を抑えられる。

Lv.3 ガンたれヘビ

【ＨＰ】70 【攻撃力】80 【防御力】59
【経験値】3120 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】竜
【出現場所】ト・罠・壺・奈

攻撃力が高く、正面からぶつかれば大ダメージを受けるのは確実。「かなしばりの杖」などのアイテムを使い、動けなくしてから逃げてもいいが、レベル3のわりには低めな防御力につけ込むという手もある。十分な数の矢を持っているならば遠くから当て、1回の直接攻撃で倒せるところまでHPを減らそう。与えられるダメージ量を常に把握しておくこと。

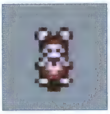
Lv.1 ねずみこぶん



【ＨＰ】6　【攻撃力】3　【防御力】6
【経験値】4　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】古・小・大・罠・奈

すべてのパラメータが軒並み低く、特技も持っていないザコモンスター。とはいえダンジョンの探索開始直後、シレンのレベルが低いうちに複数に囲まれるとさすがに危険。部屋ではなく通路で戦うことを心掛けよう。レベルが2、3ほど上がれば素手でも問題なく倒せるようになる。アイテムを使うのはあまりにもったいない相手なので控えておきたい。

Lv.2 ねずみおやぶん



【ＨＰ】10　【攻撃力】4　【防御力】6
【経験値】7　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】古・小・ト・罠・奈

名前こそ親分、と成長が見られるが、肝心の実力のほうは「ねずみこぶん」と大差ない。特技も使えず、剣と盾が揃っていれば恐れるに足りない相手だ。もしモンスターハウスなどで「ねずみおやぶん」を含む複数のモンスターに囲まれてしまったら、他のモンスターを優先して倒すこと。弱いモンスターをあえて残せば、壁の代わりになってくれるからだ。

Lv.3 ねずみくろまく

【ＨＰ】30　【攻撃力】10　【防御力】10
【経験値】20　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

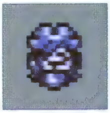
通常はダンジョンに自然発生しないモンスター。もののけてちょうに記録したければ、「しあわせの杖」のようなレベルアップ効果を持つアイテムを「ねずみおやぶん」に使おう。パラメータは低いので倒すのは簡単だ。「ベルトーベン」の召喚で出現することもあるが、他のレベル３モンスターに比べるとあまりに弱い。無視して他のモンスターを先に倒そう。

Lv.1 ノロージョ

【ＨＰ】17　【攻撃力】6　【防御力】11
【経験値】13　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】大・ジ・ト・罠・奈

シレンの持っているアイテム１つに呪いをかける。呪いの対象となるアイテムは無作為に選ばれるが、壺の中身が呪われることはない。ただし壺自体が呪われると、たとえ「ほぞんの壺」でもアイテムの出し入れが不可能になる。呪いを解くための「おはらいの巻物」があるなら、戦う前に足元に置いておこう。「のろいよけの盾」などの呪い防止装備があれば安心。

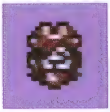
Lv.2 ノロージョのあね



【ＨＰ】32　【攻撃力】15　【防御力】17
【経験値】35　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ

一度の特技使用で、シレンの持っているアイテム２つに呪いをかけるやっかいなモンスター。呪われたアイテムは本来の効果を発揮できなくなるが、剣と盾、腕輪は外せなくなるだけでデメリットは少ない。接近されるまでに余裕があるなら、これら以外の重要なアイテムをすべて床に置いておくと万全だ。パラメータは低いのでダメージを気にする必要はあまりない。

Lv.3 ノロージョのはは



【ＨＰ】88　【攻撃力】79　【防御力】51
【経験値】3800　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

シレンが所持しているアイテム４つに対し、一度に呪いをかける。攻撃力を始めとするパラメータもかなり高いため、こいつに対してはアイテムを手放して戦うのは危険。距離が開いているなら、呪われるより先にアイテムを使ってしまおう。「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」のような特技を封印できるアイテムを使えば、呪いを一切気にせず戦いに専念できる。

Lv.1 パおう

【ＨＰ】40 【攻撃力】25 【防御力】28
【経験値】83 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】大

シレンや仲間を見つけると「ふういんの杖」を振り、特技や能力を封じてくるモンスター。封印状態になったときの影響はP14とP17を参照。仲間はともかくシレンがくちなし状態になると、「たべる」、「のむ」、「よむ」、といった行動が次のフロアに移動するまで一切できなくる。そうなってしまったら、なるべく早く階段を捜して次のフロアに移動しよう。

Lv.2 パオパおう

【ＨＰ】56 【攻撃力】46 【防御力】44
【経験値】1200 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「パオパおう」の振る杖は、行動速度を５ターンの間１段階下げる効果を持つ。行動速度が下がると、戦うにせよ逃げるにせよ非常に不利な状況になってしまうため注意したい。「パおう系」が杖を振るのはシレンと一直線上にいるときのみ。よって、「パおう系」と戦うときは軸をずらして接近するか、同じく軸をずらして「パおう系」から接近してくるのを待とう。

Lv.3 パオパおーン

【ＨＰ】70 【攻撃力】55 【防御力】63
【経験値】4500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

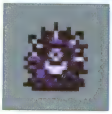
シレンや仲間のHPを1/4にする「クオーターの杖」を使ってくる。HPが高くてもこの特技を連続で使われると非常に危険。特技を封印するか、回復アイテムがなければ戦うのは避けよう。「パオパおーン」を倒すか転ばせるとまれに「クオーターの杖」を落とすことがある。この杖はダンジョンに落ちていたり店で販売されていることはないので、この方法で入手しよう。

Lv.1 ばくだんウニ

【ＨＰ】120 【攻撃力】16 【防御力】30
【経験値】200 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】ジ

シレンを発見するとスイッチが入り、その４ターン後に周囲８マスを巻き込んで爆発する。威力は「地雷」と同じで、爆発に巻き込まれたアイテムやモンスターは「ばくだんウニ」と共に消滅。シレンはHPの半分のダメージを受けてしまう。よって「地雷ナバリの盾」の能力を合成しておくといい。また「ばくだんウニ系」は爆発系の攻撃で誘爆することも覚えておこう。

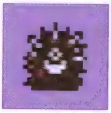
Lv.2 ばくれつウニ



【ＨＰ】120 【攻撃力】50 【防御力】35
【経験値】2000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】鍛

「ばくれつウニ」も「ばくだんウニ」と同じく、スイッチが入って４ターン後に爆発する。しかし、その爆発は「おおがた地雷」と同じ効果になっており、これに巻き込まれるとHPを１にされてしまう。「地雷ナバリの盾」の特殊能力がないと危険だ。未取得の場合は「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」で特技を封印するか、間接攻撃で接近される前に倒してしまおう。

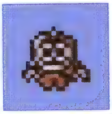
Lv.3 だいふんかウニ



【ＨＰ】120 【攻撃力】50 【防御力】35
【経験値】3000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】爆
【出現場所】ト・罠・奈

爆発の威力は「ばくれつウニ」と同じだが、シレンを発見すると隣にワープしてくる。その直後にスイッチが入り４ターン後に爆発するといういやらしいモンスター。「地雷ナバリの盾」、「ふういんの杖」、「きゅうしゅうの壺」がない場合は、「だいふんかウニ」が爆発するまでに他のモンスターに攻撃されない安全な場所まで移動し、爆発後すぐに回復アイテムを使おう。

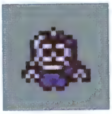
Lv.1 パコレプキン



【ＨＰ】30 【攻撃力】13 【防御力】8
【経験値】22 【速度】通常 【移動】壁飛行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】古・小・大・ジ・ト・罠・奈

水と壁地形を移動できるモンスター。他に特技を持たず、攻撃力、防御力共に低いので、部屋の中で戦えばそれほど苦戦する相手ではないだろう。「パコレプキン系」は他のモンスターと違いシレンを発見してもまっすぐ近寄ってくるわけではなく、ある程度ランダムで行動する。「パコレプキン系」とシレンの間が１マスになったら移動せず、近寄ってくるまで待とう。

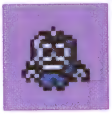
Lv.2 パコレプキーナ



【ＨＰ】54 【攻撃力】27 【防御力】18
【経験値】90 【速度】通常 【移動】壁飛行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】大・ジ・ト・罠・壺・鍛・奈

「パコレプキン」と同じく水や壁地形を移動でき、特技を持たないのも一緒だ。ただし「パコレプキン」と比べると、HP、攻撃力、防御力が上昇しており、通路を移動しているときに壁の中から一方的に攻撃されると危険だ。よって「銀の矢」、「えんとうの腕輪」、「たいほうの壺」といった壁の中のモンスターを攻撃できるアイテムを用意しておくといいだろう。

Lv.3 パコレプキング



【ＨＰ】80 【攻撃力】110 【防御力】43
【経験値】3400 【速度】通常 【移動】壁飛行
【系統】ゴ・浮
【出現場所】ト・罠・奈

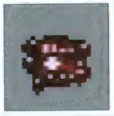
他の「パコレプキン系」と同じく、水や壁地形を移動できる以外特殊な能力はない。「パコレプキン系」には、「じょうぶつのカマ」か「斬空剣」の特殊能力があると通常よりも大きなダメージを与えられる。可能なら装備している剣に合成しておくように。また、全ての「パコレプキン系」は「おとぎり草」を当てると一撃で倒せることも覚えておこう。

Lv.1 はじきコガネ

【ＨＰ】42 【攻撃力】20 【防御力】35
【経験値】60 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ

「はじきコガネ」は、フロア内の階段を弾いて他の場所に移動させるという一風変わった能力を持っている。「はじきコガネ」が出現するフロアでは、表示されるマップでこまめに階段の場所を確認して見失わないようにしたい。その点さえ注意すれば、他に特技を持たないので、シレンの残りHPに気をつけながら戦えば問題なく倒せるだろう。

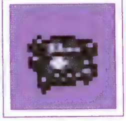
Lv.2 ふきとばボタル



【ＨＰ】80 【攻撃力】82 【防御力】61
【経験値】3500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

「ふきとばボタル」は、「はじきコガネ」と同じく階段を移動させる能力を持つ。しかし、全てのパラメータが格段に上昇しており、まともに戦うのは危険だ。「どく草」で行動速度を下げたり、HPを回復しながら戦おう。また、「ふきとばボタル」はどのダンジョンにも自然発生しないため、もののけてちょうに登録するためには同系列のレベルを変化させる必要がある。

Lv.3 はねとばカブト

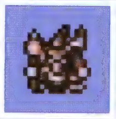


【ＨＰ】82 【攻撃力】83 【防御力】62
【経験値】3500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

パラメータは「ふきとばボタル」とほとんど変わらず、階段を移動させる能力を持つのも同じだ。「はじきコガネ系」は部屋内に階段があると、シレンを攻撃するより階段を弾く行動を優先する。この習性を利用してやり過ごしてしまうのも１つの手だ。ただし、周囲８マスまで接近するとシレンに対して攻撃してくるから、近寄られないよう距離をとろう。

※イラストはN64版のものです。

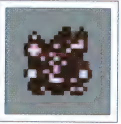
Lv.1 バットカンガルー



【ＨＰ】25 【攻撃力】10 【防御力】12
【経験値】20 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

部屋内にいるモンスター１体を50ターンの間イカリ状態にする特技を使う。「バットカンガルー系」の使う特技は杖の魔法と違い、モンスターが部屋内のどこにいても効果を発揮するため注意が必要だ。イカリ状態になったモンスターは防御力こそ低下するが、攻撃力は２倍になる。その場合はなるべく戦うことを避け、間接攻撃で接近される前に倒してしまおう。

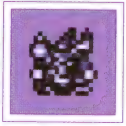
Lv.2 エビルカンガルー



【ＨＰ】65 【攻撃力】35 【防御力】22
【経験値】1300 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

「エビルカンガルー」は、部屋内にいるモンスター１体の行動速度を30ターンの間１段階上昇させる特技を使う。行動速度が倍速になったモンスターには「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」を使うといい。封印状態にすると行動速度が通常に戻るからだ。また、「バットカンガルー系」は部屋から出ることはない。その習性を利用して逃げるのもいいだろう。

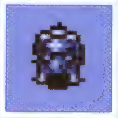
Lv.3 デビルカンガルー



【ＨＰ】80 【攻撃力】75 【防御力】32
【経験値】2900 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

部屋内にいるモンスター１体の行動速度を30ターンの間１段階上昇させ、さらに50ターンの間イカリ状態にするという凶悪な特技を使う。強力なモンスターと共に出現することが多く、ただでさえ強いモンスターがより強力になる可能性がある。出現するフロアでは、「デビルカンガルー」を見つけ次第最優先で倒すか、階段を発見したら次のフロアへ逃げよう。

Lv.1 ばんけん



【ＨＰ】100 【攻撃力】50 【防御力】50
【経験値】0 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

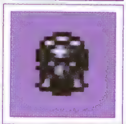
「店主（赤）」の店でドロボウ状態になると出現する。鍛えられた盾を装備していれば、「ばんけん」の攻撃に耐えるのは難しくないが、行動速度が倍速で「とうぞくばん」と共に次々と出現することを考えるとまともに戦うべきではない。囲まれてしまったら「たかとび草」で逃げるぐらいしか方法がなく、事前に逃げ道を確保するなど対策を練っておくように。

Lv.2 もうけん

【ＨＰ】150 【攻撃力】60 【防御力】70
【経験値】0 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

「もうけん」は、「店主（緑）」の店でドロボウ状態になると出現し、シレンを執拗に追い始める。「もうけん」のパラメータは、「ばんけん」と比べると全体的に上昇している。特にHPは50も増えており、シレンの装備が充実していても「せいいきの巻物」を床に置いて一方的に攻撃できる状況をつくらない限り苦戦は免れない。戦闘はできる限り避け、まっすぐ階段を目指そう。

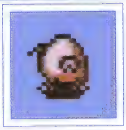
Lv.3 とうけん



【ＨＰ】200 【攻撃力】70 【防御力】90
【経験値】0 【速度】倍速 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

「ばんけん系」最高のパラメータを誇る「とうけん」は、「店主（黒）」の店でドロボウ状態になると出現する。先にも紹介したように、事前に逃げ道を確保し戦わないようにするのが望ましい。もし多数の「とうけん」に囲まれてしまったら、所持しているアイテムを駆使して、なんとか次のフロアに逃げることのみを考えよう。間違っても倒そうなどと考えないように。

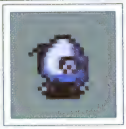
Lv.1 ぴーたん



【ＨＰ】8　【攻撃力】0　【防御力】6
【経験値】12　【速度】倍速　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

倍速で行動し、他のモンスターとは違ってシレンを発見しても攻撃せず、シレンを避ける習性がある。倒すと必ず「おにぎり」を落とすので、満腹度に余裕がないときは非常にありがたいモンスターだ。出現したら必ず倒したいが、シレンが接近すると逃げるように行動するため直接攻撃では倒しづらい。幸いHPは8しかないので、矢を撃てば簡単に倒せるはずだ。

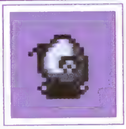
Lv.2 にげピータン



【ＨＰ】8　【攻撃力】0　【防御力】6
【経験値】12　【速度】倍速　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

「ぴーたん」と同じく倍速で行動し、倒すと必ず「大きなおにぎり」を落とす。しかし、直接攻撃、間接攻撃、杖の魔法のいずれかを受けると同じフロア内にワープしてしまうため、一撃で倒さないと逃げられてしまう。攻撃力の高い「鉄の矢」、「銀の矢」で確実にトドメを刺そう。また、「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」で封印状態にすればワープしなくなる。

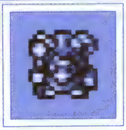
Lv.3 とびぴーたん



【ＨＰ】8　【攻撃力】0　【防御力】6
【経験値】12　【速度】倍速　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

倒すと必ず「とくせいおにぎり」を落とす。倍速で行動するうえ、「とびぴーたん」の２マス以内に近づくと同じフロア内の別の場所にワープしてしまうので、間接攻撃で倒そう。ちなみに「にげピータン」と「とびぴーたん」の２体は、モンスターハウスを除いてどのダンジョンにも自然発生しない。もののけてちょうに登録したいなら、「ぴーたん」のレベルを変化させよう。

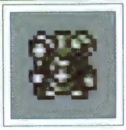
Lv.1 ヒツジしんかん



【ＨＰ】20　【攻撃力】9　【防御力】18
【経験値】15　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】古・大・ジ・ト・罠・奈

接近すると、一定確率でシレンの攻撃力を半分にする特技を使ってくる。効果の持続は20～30ターンの間でランダム。１対１ならば攻撃力を半分にされても、「ヒツジしんかん」自体が弱いので装備が整っていればそれほど苦戦する相手ではない。ただし、複数のモンスターに囲まれている状況ならば話は別だ。特技を使われないように「ヒツジしんかん」を優先して倒そう。

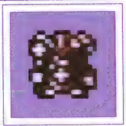
Lv.2 ヤギしさい



【ＨＰ】60　【攻撃力】19　【防御力】30
【経験値】180　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・奈

「ヤギしさい」も、接近するとシレンの攻撃力を半分にする特技を使ってくる。効果の持続が20～30ターンの間でランダムなのも同じだ。「ヒツジしんかん系」の特技は「プリズムの盾」の特殊能力なら10ダメージと引き替えに無効化でき、「やまびこの盾」の特殊能力なら跳ね返すことができる。運良くどちらかの盾を入手したら直ちに装備している盾に合成しよう。

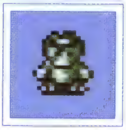
Lv.3 ガゼルきょうこう



【ＨＰ】80　【攻撃力】69　【防御力】55
【経験値】2200　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

他の「ヒツジしんかん系」の使う特技と、まったく同じ特技を使ってくる。だが「ガゼルきょうこう」は、HP、攻撃力共に高いモンスターと同じフロアに出現することが多く、シレンの攻撃力を半分にされると苦戦は必至。よって、「ヒツジしんかん系」に有効な「ドレインバスター」の特殊能力を合成した剣を事前に用意して、優先的に倒すようにしたい。

Lv.1 ひまガッパ



【ＨＰ】40　【攻撃力】20　【防御力】25
【経験値】120　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ

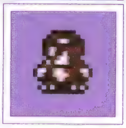
床に置かれたアイテムをシレンに向かって投げる特技を持つ。射程は「ひまガッパ」の周囲５マスで、シレンが「ひまガッパ」と同じ部屋かその部屋に隣接している通路１マスにいるとアイテムを投げ当ててくる。「ひまガッパ系」に投げられたアイテムは、「みかわしの盾」の特殊能力があれば当たらず床に落ちる。「みかわしの盾」を入手したら直ちに合成しよう。

Lv.2 いやすぎガッパ

【ＨＰ】60　【攻撃力】40　【防御力】53
【経験値】1500　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

「いやすぎガッパ」の特技は、投げるアイテムの射程が１０マスに増えている以外「ひまガッパ」と同じ。「ひまガッパ系」に投げられて特に危険なのは、当たると金額の１/１０のダメージを受けるギタンだ。先に紹介したように「みかわしの盾」の特殊能力があれば安心だが、それがない場合は常にシレンのＨＰを最大にしておくぐらいしか対策がない。

Lv.3 たまらんガッパ



【ＨＰ】70　【攻撃力】46　【防御力】54
【経験値】2900　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

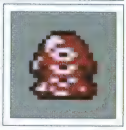
「たまらんガッパ」も他の「ひまガッパ系」と同じ特技を使ってくるが、射程が部屋中に広がっており危険度は高い。「ひまガッパ系」に呪われた剣や盾を投げられると、装備中の剣や盾が呪われていない限り、強制的にそちらへ装備を変更させられてしまう。また、容量に空きのある壺を所持しているとき、投げられたアイテムが一定確率で壺に入ってしまうこともある。

Lv.1 ヒャクメ

【ＨＰ】40　【攻撃力】23　【防御力】32
【経験値】155　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・ト・鍛

シレンに接近すると、一定確率で１０ターンの間混乱状態にする特技を使ってくる。この「ヒャクメ系」の特技は「プリズムの盾」の特殊能力なら１０ダメージを受けるが無効化でき、「やまびこの盾」の特殊能力なら跳ね返すことができる。これら２つの盾は、どちらも鍛冶屋のかまど内の店でのみ売られている。入手は困難だが、手に入れる価値は高いだろう。

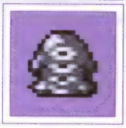
Lv.2 おおヒャクメ



【ＨＰ】60　【攻撃力】35　【防御力】45
【経験値】800　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

「おおヒャクメ」は「ヒャクメ」とまったく同様の特技を使ってくる。先に紹介した２つの盾の特殊能力のうちどちらか一方があれば安心して戦えるが、それがないときは間接攻撃を駆使して倒してしまおう。接近されなければ特技も直接攻撃も受けない。また、「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」に余裕があるなら、特技を封印してしまうといい。

Lv.3 ヒャクメまじん



【ＨＰ】80　【攻撃力】45　【防御力】56
【経験値】2980　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

他の「ヒャクメ系」と同じ特技を使うが、「ヒャクメまじん」の特技のみ部屋中に効果が及ぶ。「ヒャクメまじん」と戦うときは「きゅうしゅうの壺」で特技を封印したい。「きゅうしゅうの壺」に吸い込んだ特技を解放すると、部屋中のモンスターを１０ターンの間、混乱状態にできる。多数のモンスターに囲まれたときに、その特技を解放すれば一石二鳥だ。

Lv.1 へいたいアリ

【ＨＰ】23　【攻撃力】15　【防御力】14
【経験値】16　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ジ

「つるはし」で破壊可能な壁を、掘って通路にしてしまうモンスター。それ以外にこれといった特徴はなく、シレンの装備が充実していれば問題なく倒せるだろう。「へいたいアリ」が出現するフロアは、その特技のため大きく地形が変化する可能性がある。どこに新しく通路が掘られたかを、表示されるマップで確認し、迷わないように進もう。

Lv.2 たいちょうアリ

【ＨＰ】40　【攻撃力】24　【防御力】20
【経験値】82　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

壁を掘る特技を持つ。パラメーターは「へいたいアリ」を少し強くした程度で特筆すべき点はない。しかし、「へいたいアリ系」の出現するフロアに店があったときは注意が必要。商品を持って移動した場所が「へいたいアリ系」の掘った通路だった場合、ドロボウ状態になってしまうからだ。通路から店内に移動すると店主が声をかけてくるので、それで店の境界を判断しよう。

Lv.3 しょうぐんアリ

【ＨＰ】80　【攻撃力】40　【防御力】40
【経験値】1500　【速度】倍速　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・罠・奈

壁を掘る特技を持つのは他の「へいたいアリ系」と同じだが、攻撃力が高く倍速で行動するためシレンの装備が整っていないうちは正面から戦うのは危険だ。幸い、「へいたいアリ系」は「水がめ」に汲んだ水をかけると攻撃力が半減する。水を数回かけて、ほとんどダメージを受けなくなるまで攻撃力を低下させてから戦うようにするといい。

Lv.1 ボウヤー

【ＨＰ】28　【攻撃力】12　【防御力】18
【経験値】28　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】小・ジ・ト・罠・鍛・奈

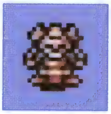
シレンと一直線上に並ぶと射程10マスの「木の矢」を撃って攻撃してくる。「ボウヤー系」は、シレンと自分の間にモンスターがいても関係なく矢を撃ってくるため、序盤に出現するHPの低いモンスターを倒しレベルアップされる可能性が高い。そのような状況に陥らないよう、シレン、「ボウヤー系」、他のモンスターの位置を考慮して戦うように心がけよう。

Lv.2 クロスボウヤー

【ＨＰ】28　【攻撃力】16　【防御力】20
【経験値】33　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・ト・罠・鍛・奈

「ボウヤー」と同じくシレンと一直線上に並ぶと「鉄の矢」で攻撃してくるモンスター。「ボウヤー系」の矢は「はねかえしの盾」の特殊能力があれば跳ね返すことができ、「みかわしの盾」の特殊能力ならシレンに当たらなくなる。どちらか一方でも合成しておきたいところだ。また、「クロスボウヤー」がレベルアップすると「コドモせんしゃ」になる。

Lv.1 ぼうれいむしゃ



【ＨＰ】4　【攻撃力】0　【防御力】250
【経験値】1　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】—

「きめんむしゃ」を倒して４ターンが経過すると、倒した場所に出現し他のモンスターに向かって移動する。他のモンスターに隣接するとのりうり消滅するが、そのモンスターのレベルを１段階上昇させてしまう。防御力が高く「じょうぶつのカマ」の特殊能力がないと一撃で倒すのは困難。それがないなら間接攻撃を使ってでも、のりうつる前に倒しておきたい。

Lv.2 ぼうれいはんにゃ

【ＨＰ】4　【攻撃力】12　【防御力】250
【経験値】1　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】—

「はんにゃむしゃ」を倒すと、４ターン後その場所に出現する。直接攻撃を跳ね返す能力を持っており、封印状態にしない限り直接攻撃で倒すのは不可能。矢を撃つか「いたみわけの杖」でダメージを与えよう。「じょうぶつのカマ」の特殊能力がある剣を使っている場合は、絶対に直接攻撃してはならない。ダメージがそのままシレンに跳ね返されてしまうため非常に危険だ。

Lv.3 しょうぐんゾンビ

【ＨＰ】4　【攻撃力】0　【防御力】250
【経験値】1　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】—

「しょうぐん」を倒した４ターン後、その場所に出現するモンスター。「ぼうれいむしゃ」と同じように、出現すると他のモンスターに向かって移動を始め、隣接したモンスターが倒されると復活させて消滅する。苦労して倒したモンスターに復活されてはやっかいなので、レベルアップを目的としているとき以外は、特技を封印するか、矢や杖を駆使して倒すように。

Lv.1 魔城兵

【ＨＰ】5　【攻撃力】1　【防御力】1
【経験値】0　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】小・大

魔城関係のダンジョンにのみ出現するモンスター。これといった特技を持たず、パラメータも全モンスター中最低クラス。シレンのレベルが１で素手で戦ったとしても、まず負けることはないだろう。また、全ての「魔城兵系」は倒しても経験値が入らない。倒してもなんらメリットはないので、できれば無視して先を急ぐほうが得策といえるだろう。

Lv.2 魔城強兵

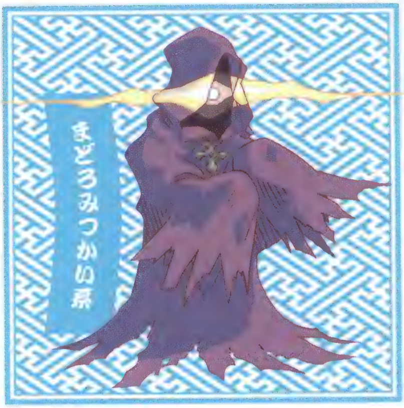
【ＨＰ】50　【攻撃力】1　【防御力】1
【経験値】0　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】大

「魔城強兵」も特技を持たない。しかし、「魔城兵」と比べると、攻撃力、防御力は変わりないが、HPは50と格段に上昇している。シレンの攻撃力が低いと倒すのに数ターンを要してしまうだろう。注意すべきは、「魔城強兵」と戦っている間に、他のモンスターに囲まれてしまうこと。そのような状況に陥らないよう、周囲の状況を常に確認しながら戦おう。

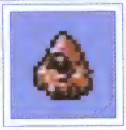
Lv.3 魔城竜兵

【ＨＰ】50　【攻撃力】1　【防御力】30
【経験値】0　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】剣・竜
【出現場所】小・大

特技を持たないが他の「魔城兵系」にくらべ格段に防御力が上昇しており、シレンの攻撃力が低いと戦闘が長引いてしまう。可能なら「魔城竜兵」に大ダメージを与えられる「ドラゴンキラー」の特殊能力を持つ剣を装備して戦おう。また「魔城竜兵」は、倒すと必ず「もちかえりの巻物」を落とす。ピンチになったときのため、必ず１つは入手しておこう。



Lv.1 まどろみつかい



【ＨＰ】16　【攻撃力】5　【防御力】7
【経験値】15　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】小・ジ・ト・罠・奈

シレンに接近すると、5ターンの間睡眠状態にする特技を一定確率で使ってくる。寝ている間は一切の行動ができなくなり危険だ。「まどろみつかい系」の特技は、盾に「プリズムの盾」の特殊能力があると10ダメージと引き替えに無効化でき、「やまびこの盾」の特殊能力があれば跳ね返せる。よって、どちらか一方の特殊能力があれば安心して戦える。

Lv.1 マムル

【ＨＰ】5　【攻撃力】2　【防御力】5
【経験値】2　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】古・小・大・ジ・ト・罠・奈

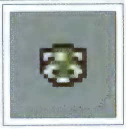
ほとんどのダンジョンに出現し、どの風来人も必ず1度は出会うであろうモンスター。これといった特技を持たず、「マムル」と1対1で戦う状況をつくれば、まず負けることはないだろう。ただしシレンのレベルが低いうちは、「マムル」といえども複数に囲まれると危険だ。モンスターとは1対1で戦う、という基本を常に念頭に置いて戦うように。

Lv.2 ねむりそうりょ

【ＨＰ】60　【攻撃力】20　【防御力】35
【経験値】300　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】ト・罠・奈

「まどろみつかい」と全く同じ特技を使う。先に紹介した「プリズムの盾」か「やまびこの盾」の特殊能力がないなら、間接攻撃で倒したい。もし接近を許したら、「きゅうしゅうの壺」で封印状態にするといい。「きゅうしゅうの壺」に吸い込んだ特技は、解放すれば正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にできる。強力なモンスターと戦うときに使おう。

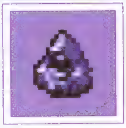
Lv.2 あなぐらマムル



【ＨＰ】6　【攻撃力】4　【防御力】6
【経験値】3　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】小・大・ジ・ト・罠・奈

「あなぐらマムル」は「マムル」を少し強くした程度のパラメータで、これといった特技を持たないモンスター。どのダンジョンでも序盤の浅い階層に出現し、盾さえ装備していればほぼ問題なく倒せるだろう。ただしシレンのレベルが低いうちは、攻撃が数回空振りしてしまうとピンチに陥りかねない。そのようなときは、しばらく逃げてHPの回復を待ってから攻撃しよう。

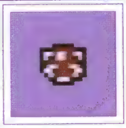
Lv.3 こんすいどうし



【ＨＰ】80　【攻撃力】35　【防御力】52
【経験値】2700　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】1
【出現場所】—

「こんすいどうし」も他の「まどろみつかい系」と同じく、接近すると5ターンの間睡眠状態にする特技を一定確率で使ってくる。装備している剣に「1ツ目ゴロシ」の特殊能力があれば、「まどろみつかい系」に多くのダメージを与えられるため戦闘を有利に進めることができる。それがないなら、「ねむりそうりょ」で紹介したように特技を封印してから戦おう。

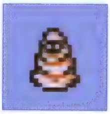
Lv.3 どうくつマムル



【ＨＰ】5　【攻撃力】75　【防御力】100
【経験値】1900　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】—
【出現場所】壺

他の「マムル系」と同じように特技を持たないが、攻撃力と防御力が格段に上昇している。鍛えられた盾がないと、正面から戦うのは危険といえる。幸いHPが5と低く、接近される前に矢や「どく草」を使って倒してしまうことが可能だ。もし接近を許したら「ふきとばしの杖」を使おう。「ふきとばしの杖」を振れば5ダメージを与えることができ、確実に倒せる。

Lv.1 ミドロ



【ＨＰ】35 【攻撃力】0 【防御力】15
【経験値】30 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】小

「ミドロ系」はシレンに接近すると様子を見るだけで攻撃してこないが、一定確率で特技を使う。「ミドロ」の特技を受けると、シレンは装備している剣か盾の修正値を１下げられ、仲間は次のフロアに移動するまで攻撃力と防御力を半分にされてしまう。ただし、「メッキの巻物」で剣や盾にメッキするか、盾のみだが「木甲の盾」の特殊能力があれば修正値の低下は防げる。

Lv.2 ゲドロ

【ＨＰ】55 【攻撃力】0 【防御力】35
【経験値】150 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・鍛・奈

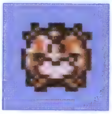
「ゲドロ」の特技を受けると、シレンは装備している剣か盾の修正値を２下げられ、仲間は次のフロアに移動するまで攻撃力と防御力を1/4にされてしまう。「ミドロ」で紹介したようにすれば修正値の低下は防げるが、それがない場合は装備している剣と盾を外して戦うのが得策。シレンはこの単純な方法をとるだけで、「ミドロ系」の特技の影響をまったく受けなくなる。

Lv.3 オドロ

【ＨＰ】65 【攻撃力】0 【防御力】40
【経験値】1350 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ド
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「オドロ」の特技は、シレンの装備している剣か盾がメッキされている場合はどちらか一方のメッキを剥がし、メッキされてない場合はどちらか一方の修正値を３低下させる。また、仲間に及ぶ効果は、次のフロアに移動するまで攻撃力と防御力を０にするというやっかいなもの。仲間を連れている場合は、必ず「オドロ」の特技を封印してから戦うようにしたい。

Lv.1 ミニマゼルン



【ＨＰ】62 【攻撃力】30 【防御力】35
【経験値】450 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・奈

「ミニマゼルン」は遠投状態以外で投げたアイテムを飲み込み、２つまでのアイテムの特殊能力を体内で合成する能力がある。ただし、先に飲み込んだアイテムに対してあとから合成不可能なアイテムを投げると吐き出してしまう。アイテムを飲み込むたびに攻撃力が上昇し危険が増すが、倒さなければ飲み込んだものを落とさない。アイテムを駆使してでも倒すように。

Lv.2 ミニマゼモン

【ＨＰ】70 【攻撃力】50 【防御力】46
【経験値】1900 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】奈

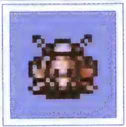
「ミニマゼルン」と同じく飲み込んだアイテムを合成する能力を持つうえ、「ミニマゼモン」はアイテムを３つまで飲み込める。これら「ミニマゼルン系」を利用してアイテムを合成するときに注意しなければならないのは、アイテムを飲み込むたびに攻撃力が上昇すること。特に盾を外して合成するときに接近されると危険だ。「ふきとばしの杖」を使って距離をとろう。

Lv.3 ミニマゼゴン

【ＨＰ】90 【攻撃力】68 【防御力】60
【経験値】3000 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】奈

他の「ミニマゼルン系」と同じく飲み込んだアイテムを合成する能力を持ち、一番多い４アイテムを飲み込むことが可能。飲み込んだアイテムが最大数以下だった場合には、「銀の矢」以外の矢を撃っても飲み込まれてしまい無駄になる。これは全ての「ミニマゼルン系」に共通だ。「銀の矢」以外の矢で攻撃するときは、飲み込んだアイテム数が最大になってからにしよう。

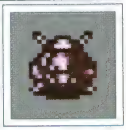
Lv.1 モラビー



【HP】20 【攻撃力】10 【防御力】14
【経験値】14 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】小

「モラビー」は特技を持たず、これといって特徴のないモンスターだ。シレンが剣と盾を装備していれば何の問題もなく倒せるだろう。出現する場所は魔城東小天守の4～5Fのみで、意外と遭遇する可能性は低い。もし、もののけてちょうの完成を目指しているのなら、魔城東小天守を訪れたときに4～5Fで「モラビー」が出現するまで粘るように。

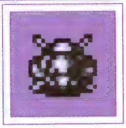
Lv.2 ワラビー



【HP】30 【攻撃力】16 【防御力】21
【経験値】36 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・ト・罠・奈

同系列の「モラビー」と同じく特技を持たない。パラメータを見ても「モラビー」を全体的に少し強くした程度で、同じフロアに出現する他のモンスターに比べ危険度は低いといえる。危険度が低いということは経験値稼ぎにうってつけと考えることもできるので、シレンに比べなかなかレベルの上昇しにくい仲間に倒させて、レベルアップをはかるといい。

Lv.3 タカビー



【HP】65 【攻撃力】37 【防御力】40
【経験値】500 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

「モラビー系」の中では最強の「タカビー」も、やはり特技を持たない。しかし、シレンのレベルや装備にもよるが、なかなかあなどれない攻撃力と防御力を誇る。特にアイテムが持ち込めず強力な剣や盾が出現しないダンジョンでは、まともに戦っては苦戦するだろう。「タカビー」が出現するフロアまでは、なんとか回復アイテムを残しておきたいところだ。

Lv.1 ヤミウッチー

【HP】37 【攻撃力】23 【防御力】29
【経験値】52 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】大・ジ・ト・罠・奈

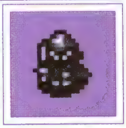
特技を持たず、シレンや仲間を発見すると接近して直接攻撃を行なうという標準的なモンスター。多くのダンジョンで出現し、比較的遭遇する確率は高い。シレンのレベルが15前後あり、剣と盾を装備して1対1で戦えばそれほど苦労せず倒せるだろう。念のため「おとぎり草」や「回復の壺」といったHPを回復できるアイテムを数個用意しておけばさらに安心だ。

Lv.2 フイウッチー

【HP】50 【攻撃力】32 【防御力】37
【経験値】210 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】大・ジ・ト・罠・鍛・奈

部屋内でシレンを発見するとシレンから2マスの距離までは移動してくるが、それ以上は剣を素振りするだけで決して接近しようとしない。そのため、うかつにシレンから近寄った場合、必ず先制攻撃されてしまう。しかし、通路に入るとなぜか「フイウッチー」の方から近寄ってくるようになるので、通路に誘い込みシレンを追ってきたところを攻撃しよう。

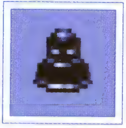
Lv.3 ミダレウッチー



【HP】65 【攻撃力】55 【防御力】45
【経験値】2300 【速度】通常 【移動】歩行
【系統】剣
【出現場所】ト・罠・奈

「ミダレウッチー」はシレンに限らず他のモンスターまでも見境いなく攻撃する習性がある。シレンから近寄らなければフロア中のモンスターを倒してくれるので、経験値を稼ぐ必要がなければ放っておこう。ちなみに「ミダレウッチー」の周囲に、シレン、仲間、他のモンスターが同時にいた場合の攻撃優先順位は、仲間>他のモンスター>シレンの順となっている。

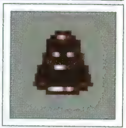
Lv.1 やみかむろ



【ＨＰ】55　【攻撃力】24　【防御力】33
【経験値】130　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ジ・ト・罠・奈

「やみかむろ」は特技を持たないが、魔法系の攻撃をうち消す能力を持っている。そのため封印状態にしない限り、杖の魔法やモンスターに変身して使った魔法系の特技が一切通用しないので注意。「やみかむろ系」には「じょうぶつのカマ」の特殊能力があれば大ダメージを与えられる。事前に合成しておけば戦いを有利に進めることができるだろう。

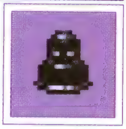
Lv.2 ようまかむろ



【ＨＰ】55　【攻撃力】24　【防御力】33
【経験値】130　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ジ・ト・罠・奈

「ようまかむろ」は巻物の効果を無効化する能力があり、「ねだやしの巻物」さえも受け付けない。ただし「ジバクの巻物」だけは効果があり、爆発に巻き込めば消滅させられる。また、封印状態にすれば巻物を無効化する能力はなくなるが、特技を使ってくるわけではないのでそこまでする必要はない。基本通り１対１の状況をつくり、直接攻撃で倒してしまおう。

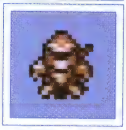
Lv.3 あんこくかむろ



【ＨＰ】65　【攻撃力】70　【防御力】63
【経験値】4000　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ゴ
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

シレンの撃った矢や投げたアイテムを避ける能力があり、遠投状態のアイテムでも例外なく避けてしまう。ただし封印状態にすればその能力は失われる。特技を持たないが、全体的なパラメータは高く、シレンの装備が充実していないと倒すのは難しい。幸い杖の魔法は有効なので、「からぶりの杖」や「クオーターの杖」を使って弱体化させてから戦うといい。

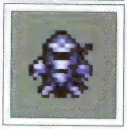
Lv.1 ワナニン



【ＨＰ】24　【攻撃力】11　【防御力】15
【経験値】18　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】小・大・ジ・ト・罠・奈

「ワナニン」はこれといった特技を持たないが、倒れたとき一定確率で床にワナを作り出すという能力を持つ。「ワナニン」が作り出すワナは、そのフロアで出現する可能性のあるワナの中からランダムで選択される。どうしても通過しなければならない場所にワナを作られてしまうとやっかいなので、広い部屋の中に誘い込んでから戦うようにしよう。

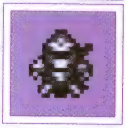
Lv.2 ワナニンジャ



【ＨＰ】44　【攻撃力】19　【防御力】25
【経験値】70　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・奈

「ワナニンジャ」も「ワナニン」と同じく、倒れたときその場所にワナを作る。「ワナニン系」と通路で戦わなければならない状況になってしまったら、手持ちのアイテムを床に置きその上に「ワナニン系」を誘導しよう。こいつらは床にアイテムが置いてあったり、すでにワナが配置された場所にはワナを作ることができないからだ。以上の方法をとれば安全に進むことができる。

Lv.3 ワナニンニン



【ＨＰ】66　【攻撃力】52　【防御力】52
【経験値】1400　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・奈

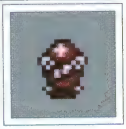
倒れたときにワナを出現させる能力は他の「ワナニン系」と同じだが、攻撃力が格段に上昇している。シレンの装備が整っていないうちは、矢を撃って事前にダメージを与えておくといい。ちなみに「ワナニン系」を封印状態にすればワナを作る能力はなくなる。しかし、「ワナニンジャ」で紹介した戦法をとればそこまで警戒する必要はないだろう。

Lv.1 ワルガマラ

【ＨＰ】13　【攻撃力】0　【防御力】5
【経験値】5　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】小

シレンに接近すると一定確率で所持しているギタンを盗む特技を持つ。１回に盗む金額は1000前後で、ドロボウ成功後、同じフロア内の別の場所にワープし盗んだギタンを床に置く。運悪くギタンを盗まれてしまってもフロア中を捜せば回収可能。盾に「トドの盾」の特殊能力があれば「ワルガマラ系」にギタンを盗まれることはないので、可能ならば合成しておこう。

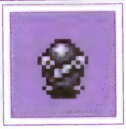
Lv.2 ワルガマグッチ



【ＨＰ】54　【攻撃力】0　【防御力】37
【経験値】500　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「ワルガマグッチ」も「ワルガマラ」とまったく同じ特技を使うが、盗むギタンの額が1500前後に増加している。「ワルガマラ」で紹介したように「トドの盾」の特殊能力があれば安心だが、それがないなら「ふういんの杖」や「きゅうしゅうの壺」を使って特技を封印しよう。矢を豊富に所持しているなら、接近される前に撃って倒してしまってもいい。

Lv.3 ワルガマゴン



【ＨＰ】74　【攻撃力】0　【防御力】45
【経験値】2000　【速度】通常　【移動】壁歩行
【系統】ー
【出現場所】ー

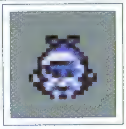
特技は他の「ワルガマラ系」と同じだが、壁の中を移動してシレンに接近してくることもある。しかも盗む金額は2000前後に増えており、盗んだギタンは壁の中に置くというやっかいなモンスターだ。取り返すなら「大部屋の巻物」が確実。しかし、それがない場合は壁を壊して捜すしか方法がない。「とうしの腕輪」があれば、壁の中のギタンの位置を確認できる。

Lv.1 ワルっトド

【ＨＰ】40　【攻撃力】20　【防御力】35
【経験値】75　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ジ・鍛

「ワルっトド」はシレンに接近すると、一定確率でアイテムを盗み同じフロア内にワープするという特技を使う。ただし装備しているアイテムは盗まれない。また盗んだアイテムはワープ直後床に置くが、運悪くその場所が店内の空きスペースだった場合、そのアイテムは店の商品になってしまう。フロア内に店があるときは、なるべく特技を封印してから戦おう。

Lv.2 ギャングっトド



【ＨＰ】50　【攻撃力】40　【防御力】60
【経験値】600　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「ワルっトド」と同じ特技を使う。「ワルっトド系」にアイテムを盗まれないようにする対策としては、特技を封印する他に「トドの盾」の特殊能力がある。使用している盾に「トドの盾」の特殊能力を合成するだけで、「ワルっトド系」の特技を確実に無効化でき安心して戦えるのだ。ちなみに、「トドの盾」はジャハンナムの扉で出現する店でのみ入手できる可能性がある。

Lv.3 ゴットドファーザ

【ＨＰ】60　【攻撃力】40　【防御力】60
【経験値】1200　【速度】通常　【移動】歩行
【系統】ー
【出現場所】ト・罠・鍛・奈

「ゴットドファーザ」の使う特技も、他の「ワルっトド系」とまったく同じ。「ワルっトド系」の特技への対策は先に紹介したが、それができないときは間接攻撃を駆使して近寄られる前に倒すように。もし運悪く近寄られてしまったら、特に重要なアイテムは床に置いてしまおう。床に置いたアイテムが盗まれる心配はないので、戦闘終了後に回収すればいい。

もののけてちょう索引

もののけてちょうの一覧表を掲載する。このページを参照して、まだ遭遇していないモンスターを登録しよう。ちなみに、もののけてちょうの画面でスタートボタンを押すと50音順に並び替えられる。

手帳ページ 1/8

モンスター名	データページ
マムル	→168
あなぐらマムル	→168
どうくつマムル	→168
ボウヤー	→166
クロスボウヤー	→166
タウロス	→152
ミノタウロス	→152
メガタウロス	→152
いやしウサギ	→137
きゅうめいウサギ	→137
きめんむしゃ	→143
はんにゃむしゃ	→143
しょうぐん	→143
ぼうれいむしゃ	→167
ぼうれいはんにゃ	→167
しょうぐんゾンビ	→167
ぴーたん	→164
にげピータン	→164
とびぴーたん	→164
シューベル	→150
メンベルス	→150
ベルトーベン	→150
とおせんりゅう	→158
ドラゴンヘッド	→158
スルードラゴン	→158
パコレプキン	→162
パコレプキーナ	→162

手帳ページ 2/8

モンスター名	データページ
パコレプキング	→162
オヤジせんしゃ	→140
ガンコせんしゃ	→140
イッテツせんしゃ	→140
にぎりへんげ	→159
にぎりおやかた	→159
にぎりもとじめ	→159
ノロージョ	→160
ノロージョのあね	→160
ノロージョのはは	→160
ゲイズ	→146
スーパーゲイズ	→146
ハイパーゲイズ	→146
かっとびイノシシ	→141
げきとつイノシシ	→141
かいめつイノシシ	→141
コドモせんしゃ	→148
ちびタンク	→148
ミドロ	→169
ゲドロ	→169
オドロ	→169
デブータ	→156
デブーチョ	→156
デブートン	→156
ドラゴン	→158
スカイドラゴン	→158
アークドラゴン	→158

手帳ページ 3/8

モンスター名	データページ
セルアーマー	→152
クロムアーマー	→152
チタンアーマー	→152
しのつかい	→149
じごくのししゃ	→149
しにがみ	→149
ワルガマラ	→172
ワルガマグッチ	→172
ワルガマゴン	→172
おばけダイコン	→139
めまわしダイコン	→139
ねむりダイコン	→139
ヒャクメ	→165
おおヒャクメ	→165
ヒャクメまじん	→165
まどろみつかい	→168
ねむりそうりょ	→168
こんすいどうし	→168
ワルっトド	→172
ギャングっトド	→172
ゴットドファーザ	→172
すすりムシ	→151
きゅういんちゅう	→151
がぶのみムシ	→151
かさタヌキ	→141
からかさタヌキ	→141
たんたんタヌキ	→141

手帳ページ 4/8

モンスター名	データページ
エーテルデビル	→139
ホルムデーモン	→139
メチルサタン	→139
へいたいアリ	→166
たいちょうアリ	→166
しょうぐんアリ	→166
ガイコツまどう	→140
ガイコツまじん	→140
ガイコツまおう	→140
じんめんいわ	→151
きめんがんせき	→151
デーモンズロック	→151
ちょうちんフグ	→154
あんどんフグ	→154
かんてらフグ	→154
ばくだんウニ	→161
ばくれつウニ	→161
だいふんかウニ	→161
カラスてんぐ	→142
ハヤブサてんぐ	→142
イヌワシてんぐ	→142
ウルロイド	→138
ゴリボット	→138
ベアボーグ	→138
アイアンヘッド	→135
チェインヘッド	→135
ギガヘッド	→135

手帳ページ 5/8

モンスター名	データページ
バットカンガルー	→163
エビルカンガルー	→163
デビルカンガルー	→163
ミニマゼルン	→169
ミニマゼモン	→169
ミニマゼゴン	→169
タベラレルー	→153
ワナニン	→171
ワナニンジャ	→171
ワナニンニン	→171
ひまガッパ	→165
いやすぎガッパ	→165
たまらんガッパ	→165
ヒツジしんかん	→164
ヤギしさい	→164
ガゼルきょうこう	→164
コクワガッター	→147
クーワガッター	→147
ノコギガッター	→147
ギャドン	→144
ギャイラス	→144
ギャンドラー	→144
サムライどん	→149
タイショウどん	→149
トノサマどん	→149
イカキング	→136
イカだいおう	→136

手帳ページ 6/8

モンスター名	データページ
イカエンペラー	→136
つえふりわらべ	→155
つえふりぼうず	→155
つえふりワルガキ	→155
ウツボカズラ	→138
しきべつカズラ	→138
しゅくふくカズラ	→138
けいほうバエ	→146
みっこくバエ	→146
たれこみバエ	→146
はじきコガネ	→162
ふきとばボタル	→162
はねとばカブト	→162
ゴーグラー	→147
ワースゴーグラー	→147
グレンゴーグラー	→147
やみかむろ	→171
ようまかむろ	→171
あんこくかむろ	→171
からぶりせんにん	→143
こごとせんにん	→143
みかわしせんにん	→143
いねむりせんにん	→137
すいみんせんにん	→137
おだぶつせんにん	→137
壺つりジジイ	→156
壺つりおきな	→156

手帳ページ 7/8

モンスター名	データページ
壺つりちょうろう	→156
ジャンガリガン	→150
キャンベラン	→150
グロバラン	→150
ギャザー	→144
キラーギャザー	→144
ヘルギャザー	→144
ヤミウッチー	→170
フイウッチー	→170
ミダレウッチー	→170
モラビー	→170
ワラビー	→170
タカビー	→170
にらみへビ	→159
ギョロつきヘビ	→159
ガンたれヘビ	→159
ねずみこぶん	→160
ねずみおやぶん	→160
ねずみくろまく	→160
カラカイおさる	→142
チャカシおさる	→142
ミクダシおさる	→142
チンタラ	→155
ちゅうチンタラ	→155
おおチンタラ	→155
パおう	→161
パオパおう	→161

手帳ページ 8/8

モンスター名	データページ
パオパおーン	→161
くねくねハニー	→145
マスターチキン	→154
グレートチキン	→154
チキン	→154
あくまだんしゃく	→135
あくまこうしゃく	→135
あくまぼうくん	→135
ダギャン	→153
ダギャダギャン	→153
ダギャギャギャン	→153
ざぜんどうし	→148
ざぜんそくぶつ	→148
ざぜんにゅうどう	→148
あやしいひとだま	→136
おびえたしりょう	→136
なげきあくりょう	→136
きりせんにん	→145
みのせんにん	→145
かすみせんにん	→145

アイテムデータ

ここでは全アイテムを10項目に分けて紹介していく。それぞれの能力を理解すれば、ピンチに陥っても対処できるようになるだろう。

剣

シレンが装備することで直接攻撃のダメージをアップさせるアイテム。投げて使用してもダメージを与えられるが、なくなってしまうので注意。基本攻撃力と修正値の上限が高いほど強力な剣といえるが、特殊能力やその特殊能力を合成できる数も考慮し、装備する剣を選択しよう。

剣データの見方

名称 ①	攻撃 ②	+上限 ③	合成 ④	購入 値段 ⑤	購入 ±値 ⑥	売却 値段 ⑦	売却 ±値 ⑧	能力 購入 ⑨	能力 売却 ⑩	入手 ⑪	解説 ⑫
木づち	3	20	4	3000	50	1500	25	1500	700	小、大、ジ、罠、奈	ワナが仕掛けられたマスに向かって振ると破壊できる。ワナを壊すと一定確率で剣が壊れる

1. 名称
2. 基本攻撃力
3. 修正値の上限。下限は基本攻撃力と同じ
4. 合成可能な特殊能力数
5. 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
6. 修正値のプラスマイナス1につき、加減する購入時の値段
7. 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
8. 修正値のプラスマイナス1につき、加減する売却時の値段
9. 購入時に特殊能力が他の剣に合成されていたときプラスされる値段
10. 売却時に特殊能力が他の剣に合成されていたときプラスされる値段
11. 入手場所や方法の解説。略語の意味は以下の通り
12. 他の剣に合成可能な特殊能力の解説

略語	意味
古	古代遺跡
小	魔城東小天守
大	魔城大天守閣
ジ	ジャハンナムの扉
ト	トンファンの穴
罠	天下一ワナ道会
壺	壺の洞窟
鍛	鍛冶屋のかまど
奈	奈落の果て
?	入手場所や方法が不明なもの

名称	攻撃	+上限	合成	購入 値段	購入 ±値	売却 値段	売却 ±値	能力 購入	能力 売却	入手	解説
オオカブトの斧	12	30	4	2000	50	1000	25	—	—	小、大、ジ、奈	
回復の剣	5	20	4	8000	50	4000	25	2500	1200	特闘ダンジョンで入手(P72参照)	直接攻撃が当たるとHPが少し回復する
火迅風魔刀	25	45	4	15000	300	7500	150	—	—	?	
カタナ	9	30	5	750	50	300	25	—	—	小、大、ジ、罠、奈	
木づち	3	20	4	3000	50	1500	25	1500	700	小、大、ジ、罠、奈	ワナが仕掛けられたマスに向かって振ると破壊できる。ワナを壊すと一定確率で剣が壊れる
剛剣マンジカブラ	18	50	2	5500	50	2250	25	—	—	ジ、奈	
こんとんの斧	10	10	4	18000	300	9000	150	4000	2000	鍛	直接攻撃を行なうと、一定確率で20ターン混乱か睡眠状態にする
こんぼう	2	20	4	200	50	100	25	—	—	古、小、大、ジ、罠、奈	
サトリのつるはし	5	20	1	4500	50	2250	25	2000	1000	?	壁に向かって振るとその壁を壊せる。ただし上下左右の4方向のみで斜めは不可
斬空剣	14	20	2	6500	50	3000	25	1800	900	ジ、奈	直接攻撃で浮遊系のモンスターに与えるダメージが通常の1.5倍になる
じょうぶつのカマ	6	20	4	2800	50	1400	25	1400	700	大、ジ、奈	直接攻撃でゴースト系のモンスターに与えるダメージが通常の1.5倍になる

名称	攻撃	+上限	合成	購入		売却		能力		入手	解説
				値段	土値	値段	土値	購入	売却		
スパークソード	10	20	4	3500	50	1750	25	1000	500	大、ジ、奈	2回直接攻撃が外れると、次の攻撃が通常の2倍のダメージを与える「かいしんのいちげき」になり必ず当たる
青銅の太刀	5	30	4	500	50	250	25	—	—	古、小、大、ジ、奈	
セルアーマーの剣	5	10	3	6000	50	3000	25	1000	500	鍛	直接攻撃を行なうと、一定確率でモンスターの持っているアイテムを10マス吹き飛ばす(※1)
たましいのカマ	4	99	1	1500	0	750	0	500	200	ジ、鍛	直接攻撃が当たるとHPを1にし、与えたダメージが修正値に加算される。修正値の上限を越えると壊れ、空振りすると修正値は0になる(※2)
つかいすての剣	35	25	1	1000	50	500	25	100	50	奈	直接攻撃が当たるたびに修正値が1下がる
つるはし	2	20	6	1000	50	500	25	400	200	ジ、罠、奈	壁に向かって振るとその壁を壊せる。ただし上下左右の4方向のみで斜めは不可。また壁を壊すと一定確率で剣が壊れる
どうたぬき	12	40	3	1500	50	750	25	—	—	ジ、奈	
ドラゴンキラー	12	20	6	3000	50	1500	25	1200	600	ジ、奈	直接攻撃でドラゴン系のモンスターに与えるダメージが通常の1.5倍になる
ドレインバスター	7	30	4	2500	50	1250	25	600	300	奈	直接攻撃でドレイン系のモンスターに与えるダメージが通常の1.5倍になる
にょいぼう	3	10	4	6000	100	3000	50	1500	700	鍛	直接攻撃が当たるか壁に向かって振るとシレンが1マス後ろに移動する
秘剣カブラステギ	40	50	4	30000	300	15000	150	—	—	?	
ひだまりの剣	1	10	3	1000	50	50	25	—	—	大	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。特殊能力はない
1ツ目ゴロシ	8	20	4	2000	50	1000	25	500	250	小、大、奈	直接攻撃で1ツ目系のモンスターに与えるダメージが通常の1.5倍になる
百鬼の剣	13	35	4	2600	50	1300	25	—	—	古、小、大、ジ、奈	
風魔刀	15	30	3	5000	50	2500	25	—	—	大、奈	
ブフーの包丁	8	10	3	6000	50	4000	25	2000	1000	ト	モンスターを倒すと一定確率で肉にする。トンファンの穴以外で使用すると肉にしたとき一定確率で壊れる
マムルの剣	4	99	10	20000	300	5000	150	—	—	鍛	
三日月刀	10	20	4	9000	100	4500	50	2000	1000	ジ、奈	直接攻撃で爆弾系のモンスターに与えるダメージが通常の1.5倍になる
ミノタウロスの斧	10	35	3	4000	50	2000	25	1200	1200	鍛	直接攻撃時に、通常の2倍のダメージを与える「かいしんのいちげき」が一定確率ででる
妖光のヤリ	6	20	3	15000	50	7500	25	2500	1200	ジ	正面2マスを攻撃できる。2マスにそれぞれキャラクターがいた場合、両方にダメージを与える

※1 「セルアーマー系」を倒すか転ばせると、一定確率で出現する
※2 ただし、修正値がプラスのとき素振りすると修正値が1低下する

風来救助隊のごほうびで入手できる特殊能力

ゲーム中の表記	特殊能力の解説	能力の購入価格	能力の売却価格
必ずこうげきが当たる	攻撃が必ず当たる	3000	1500
3方向こうげきできる	前面の3方向を1度に攻撃できる	3000	1500

剣に合成される特殊能力の中には、風来救助隊のごほうびのみで入手できるものがある(P69参照)。左に記載した2つの特殊能力がそれにあたり、どちらも冒険で非常に役に立つ能力だ。運良く入手に成功したら、メインの剣に合成しておきたい。

盾

盾は装備するとシレンの防御力を上昇させ、モンスターから受けるダメージを軽減してくれるアイテム。剣と同じように基本防御力、修正値の上限、特殊能力、特殊能力を合成できる数、以上を考慮し装備する盾を決めよう。そのあと、有益な特殊能力を合成して強力な盾を作り出すといい。

盾データの見方

名称 ❶	防御 ❷	+上限 ❸	合成 ❹	購入 値段 ❺	購入 ±値 ❻	売却 値段 ❼	売却 ±値 ❽	能力 購入 ❾	能力 売却 ❿	入手 ⓫	解説 ⓬
ガマラの盾	3	10	4	3000	50	1500	25	1000	500	ジ	直接攻撃で受けたダメージの半分の額のギタンがもらえる

❶ 名称
❷ 基本防御力
❸ 修正値の上限。下限は基本防御力と同じ
❹ 合成可能な特殊能力数
❺ 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❻ 修正値のプラスマイナス1につき、加減する購入時の値段
❼ 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❽ 修正値のプラスマイナス1につき加減する売却時の値段
❾ 購入時に特殊能力が他の盾に合成されていたときプラスされる値段
❿ 売却時に特殊能力が他の盾に合成されていたときプラスされる値段
⓫ 入手場所や方法の解説。略語の意味は以下の通り

略語	意味
古	古代遺跡
小	魔城東小天守
大	魔城大天守閣
ジ	ジャハンナムの扉
ト	トンファンの穴
罠	天下一ワナ道会
壺	壺の洞窟
鍛	鍛冶屋のかまど
奈	奈落の果て
?	入手場所や方法が不明なもの

⓬ 他の盾に合成可能な特殊能力の解説

名称	防御	+上限	合成	購入 値段	購入 ±値	売却 値段	売却 ±値	能力 購入	能力 売却	入手	解説
オオカブトの盾	13	15	6	3500	50	1750	25	—	—	大、ジ、ト、奈	
ガマラの盾	3	10	4	3000	50	1500	25	1000	500	ジ	直接攻撃で受けたダメージの半分の額のギタンがもらえる
カラクロイドの盾	6	15	4	6500	50	3000	25	2000	1000	罠	ワナが仕掛けられたマスに移動しても、ワナが起動しなくなる
けしんの盾	5	15	4	1000	50	500	25	—	—	大	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。特殊能力はない
サトリの盾	1	5	0	10000	100	5000	50	3000	1500	鍛	装備すると最大満腹度が0になるが、装備中はターンの経過で満腹度が減らなくなる
しあわせの盾	1	10	5	5500	50	2200	25	3000	1500	ジ、奈	直接攻撃でダメージを受けると経験値が加算される。その加算される経験値は受けるダメージが多ければ多いほど増える
重装の盾	20	20	2	2500	50	1250	25	300	150	奈	満腹度の減少が5ターンで1になる
地雷ナバリの盾	8	25	4	2500	50	1250	25	1000	500	小、ジ、奈	爆発系の攻撃で受けるダメージを半分にする
青銅甲の盾	5	35	5	350	50	170	25	—	—	小、大、ジ、ト、鍛、奈	
装甲カブラサライ	20	35	4	12000	100	6000	50	—	—	ジ、鍛、奈	
つかいすての盾	35	30	1	1000	50	500	25	300	150	奈	直接攻撃を受けるたびに修正値が1下がる
鉄甲の盾	9	35	5	1200	50	600	25	—	—	古、小、大、ジ、ト、鍛、奈	
トドの盾	3	25	3	2000	50	1000	25	500	200	ジ	「ギャドン系」「ジャンガリガン系」「壺つりジジイ系」「ワルガマラ系」「ワルっトド系」の特技を受けなくなる
ドラゴンシールド	10	30	3	6000	50	3000	25	2000	1000	ジ、鍛、奈	「ドラゴン系」の炎と「ドラゴン草」の効果で受けるダメージが半分になる

名称	防御	+上限	合成	購入		売却		能力		入手	解説
				値段	土値	値段	土値	購入	売却		
のろいよけの盾	5	15	3	1500	50	750	25	500	200	ジ、鍛、奈	所持アイテムが呪われなくなる。またこの盾自体が呪われない
バトルカウンター	5	20	6	4000	50	2000	25	1000	500	小、大、ジ、鍛、奈	直接攻撃で受けたダメージの一部を跳ね返す
はねかえしの盾	1	5	1	20000	100	10000	50	5000	2500	鍛	「銀の矢」を除く矢、「オヤジせんしゃ系」の「たいほうのたま」、投げたアイテムを跳ね返す（※1）
ハラモチの盾	2	30	4	1200	50	600	25	300	150	ジ、罠、奈	満腹度の減少が20ターンで1になる
パワーシールド	7	25	5	5000	50	2500	25	1500	750	ジ、奈	盾の修正値がそのまま剣の修正値に加算される
百鬼の盾	14	10	2	3000	50	1500	25	—	—	小、大、ジ、鍛、奈	
風魔の盾	16	30	2	10000	100	5000	25	—	—	ジ、ト、鍛、奈	
プリズムの盾	11	10	2	7500	50	3000	25	2000	1000	鍛	「たいほうのたま」、「デブータ系」の石、「ドラゴン系」の炎、「コクワガッター系」の特技、投げられたアイテム、杖、これら以外の特技を10ダメージに変える
マムルの盾	1	99	10	13000	100	6500	50	—	—	鍛	
みかわしの盾	1	5	1	20000	100	10000	50	5000	2500	鍛	矢と投げられたアイテムが当たらなくなる
見切りの盾	2	5	3	11000	100	5500	50	3500	1500	鍛	直接攻撃をかわしやすくなる
木甲の盾	3	25	5	900	50	450	25	400	200	古、小、大、ジ、鍛、奈	「サビワナ」や「ミドロ系」の特技を受けても盾の修正値が下がらなくなる
やまびこの盾	2	5	3	9000	100	4500	50	4000	2000	鍛	魔法系の攻撃の効果を跳ね返す。ただし1度跳ね返された杖の魔法を除く
ラセン風魔の盾	30	40	6	15000	100	7500	50	—	—	?	

※1「ひまガッパ系」に投げられたアイテムを除く

腕輪

腕輪は装備すると特殊能力を得られる。この能力は他の腕輪に合成可能だ。なるべく、壊れにくい腕輪をベースにして合成しよう。

腕輪データの見方

名称 ①	合成 ②	ヒビ ③	破壊 ④	購入 ⑤	売却 ⑥	能力 購入 ⑦	能力 売却 ⑧	入手 ⑨	解説 ⑩
あたらずの腕輪	4	A	A	1000	250	500	250	罠、奈	投げたアイテムと撃った矢が当たらなくなる

① 名称
② 合成可能な特殊能力数
③ ダメージを受けたとき腕輪にヒビが入る確率をアルファベットで表している　（確率大）A⇔E（確率小）
④ ダメージを受けたときヒビの入った腕輪が壊れる確率をアルファベットで表している　（確率大）A⇔E（確率小）
⑤ 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
⑥ 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
⑦ 購入時に特殊能力が他の腕輪に合成されていたときプラスされる値段
⑧ 売却時に特殊能が他の腕輪に合成されていたときプラスされる値段
⑨ 入手場所や方法の解説。略語の意味は以下の通り

古	古代遺跡	ジ	ジャハンナムの扉	壺	壺の洞窟
小	魔城東小天守	ト	トンファンの穴	鍛	鍛冶屋のかまど
大	魔城大天守閣	罠	天下一ワナ道会	奈	奈落の果て

⑩ 他の腕輪に合成可能な特殊能力の解説

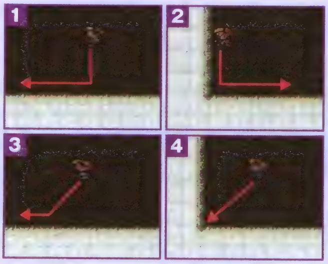
名称	合成	ヒビ	破壊	購入	売却	能力 購入	能力 売却	入手	解説
あたらずの腕輪	4	A	A	1000	250	500	250	罠、鍛、奈	投げたアイテムと撃った矢が当たらなくなる
えんとうの腕輪	4	B	A	1000	250	300	150	壺、奈	投げたアイテムと撃った矢が遠投状態になる
回復の腕輪	2	C	B	850	250	300	150	小、大、ジ、奈	1ターンでHPが5回復するが、満腹度が5ターンで1減少するようになる
がんじょうな腕輪	2	－	－	10000	5000	－	－	ジ	壊れないが、その特殊能力は合成できない
金の腕輪	4	－	－	20000	10000	－	－	鍛	壊れないが、その特殊能力は合成できない
こんらんよけの腕輪	3	A	A	850	250	300	150	ジ、奈	混乱状態にならない
たかとびの腕輪	3	B	A	1200	400	400	200	ジ、奈	移動するたびに一定確率で同じフロア内の別の場所にワープする
たれながしの腕輪	5	B	A	1500	750	500	250	鍛、奈	移動するたびに一定確率で所持しているアイテムを落とすようになる
ちからの腕輪	3	A	A	1200	600	300	150	古、小、大、ジ、奈	ちからが3上がる
つうかの腕輪	2	A	A	1000	500	400	200	ジ、壺、奈	水地形に進入できる
つうこんの腕輪	6	B	A	850	250	500	250	鍛、奈	直接攻撃で受けるダメージが2倍になる「つうこんのいちげき」を、一定確率で受けるようになる
とうしの腕輪	2	E	C	1500	750	500	250	小、大、ジ、壺、奈	全ての部屋にかかった覆いが外れ、マップでフロア中のアイテムとモンスターの位置を確認できる
ドレインよけの腕輪	3	A	A	1100	400	400	200	奈	「くねくねハニー」「すすりムシ系」「ちょうちんフグ系」「ミドロ系」の特技で起こるパラメータ値の低下を防ぐ
ノーコンの腕輪	3	B	A	600	150	200	100	奈	投げたアイテムと撃った矢の飛ぶ方向がランダムになる
のろいよけの腕輪	3	A	A	1500	750	500	250	ジ、奈	所持しているアイテムが呪われなくなる。またこの腕輪自体呪われることはない
バクハツの腕輪	3	B	A	600	150	0	0	奈	行動するたびに一定確率でシレンが周囲8マスを巻き込んで爆発する。爆発の効果は「おおがた地雷」と同じ
ハラヘラズの腕輪	3	E	C	2000	1000	500	250	小、大、ジ、奈	ターン経過での満腹度が減らなくなる。
ハラヘリの腕輪	7	B	A	2000	1000	500	250	奈	満腹度の減少が5ターンで1になる

名称	合成	ヒビ	破壊	購入	売却	能力		入手	解説
						購入	売却		
まがりの腕輪	3	B	A	850	250	200	100	罠、鍛、奈	「銀の矢」以外の撃った矢と投げたアイテムが壁に当たると曲がって飛んでいく。「えんとうの腕輪」と合成している場合は、「えんとうの腕輪」の能力が優先される(※1)
めざましの腕輪	3	B	A	850	250	300	150	奈	フロア中の全てのモンスターが、仮眠、睡眠、バクスイ状態にならない。またシレンも睡眠状態にならなくなる
よくみえの腕輪	3	A	A	1100	400	400	200	大、ジ、壺、奈	発見していないワナや透明のキャラクターが見えるようになる。また、目つぶし状態にならなくなる
よわらずの腕輪	3	A	A	1200	400	400	200	ジ、奈	「すすりムシ系」の特技や、「どく草」、「どくの矢」の効果でちからが下がることがなくなる
ワナあての腕輪	3	B	A	1000	250	300	150	罠、奈	発見済みのワナがあるときアイテムを投げると、シレンから一番近いワナに当たって作動させる。ワナの上にキャラクターがいる場合は、そのキャラクターに当たる(※2)
ワナしの腕輪	2	D (※3)	B (※3)	10000	1000	—	—	罠	フロア中のワナが見えるようになる。シレンがワナの上に移動しても起動せずワナを「ワナのもと」として拾え、他のワナに改造することができる。また、モンスターがワナにかかるようになり、矢系のワナ、地雷系のワナ、「ジバクの巻物」、「ダイバクハツの巻物」で倒すと経験値が入る(※3)
んふうの腕輪	3	B	A	500	250	—	—	小	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。特殊能力はない

※1「まがりの腕輪」でアイテムが飛ぶ方向は、下のまがりの腕輪の補足を参照
※2「ワナあての腕輪」でワナにアイテムが飛ぶ場所は、下のワナあての腕輪の補足を参照
※3 天下一ワナ道会のダンジョンでは壊れない

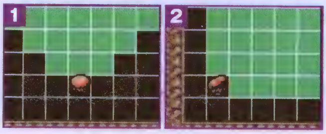
まがりの腕輪の補足

写真のように「まがりの腕輪」を装備してアイテムを壁に向かって投げると、飛ぶ方向が一定の法則で変化する。1のように壁に垂直に投げるとシレンから見て右手に向かって飛ぶ。同じように壁に垂直に投げた場合でも、2のように右に壁があると左手に飛ぶが、左にも壁があるとその場に落ちる。3は壁に対して斜めに投げた場合で、壁に沿って飛んで行く。4のように角に投げるとその場に落ちる。以上の法則を理解して「まがりの腕輪」を使いこなそう。



ワナあての腕輪の補足

部屋内でアイテムを投げたとき、アイテムが発見済みのワナに向かって飛んでいく範囲は1、2の通りで色付けされた場所でシレンの正面3方向のマス内。アイテムが飛ぶ距離は無限で、1、2よりも部屋が広いとそれに応じて射程も広がる。また通路内での範囲は、シレンの正面1マスのみとなっている。



風来救助隊のごほうびで入手できる特殊能力

ゲーム中の表記	特殊能力の解説	能力の購入価格	能力の売却価格
こうげきをよけやすいがもえる	直接攻撃をかわしやすくなるが、ドラゴン系の炎か爆発系の攻撃でダメージを受けると燃えてなくなる	500	250
こうげきが強くなるがこわれる	通常攻撃が当たると、4倍のダメージを与える「ちょうかいしんのいちげき」が必ず出るようになる。しかし、どの腕輪に合成してあっても攻撃のダメージを受けると壊れる	500	250

腕輪にも剣と同じように、風来救助隊のごほうびのみで入手できる特殊能力がある(P69参照)。左に記載した通りどちらもすぐに壊れてしまうが、「火迅風魔刀」「ラセン風魔の盾」と同時に装備すれば共鳴の効果で壊れなくなる。

矢

間接攻撃を行なうアイテムで、持っている本数だけ撃つことができる。中には特別な能力を持つ矢もあるので、状況に応じて使いこなそう。

矢データの見方

名称 ❶	攻撃 ❷	購入 ❸	売却 ❹	入手 ❺	解説 ❻
カランバの矢	10	1000	500	小、大	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。射程10マスの矢を撃つ

❶名称
❷矢の攻撃力
❸祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❹祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❺入手場所の解説。略語の意味は右の通り
❻矢の能力の解説

古	古代遺跡	ジ	ジャハンナムの扉	壺	壺の洞窟
小	魔城東小天守	ト	トンファンの穴	鍛	鍛冶屋のかまど
大	魔城大天守閣	罠	天下一ワナ道会	奈	奈落の果て

名称	攻撃	購入	売却	入手	解説
カランバの矢	10	1000	500	小	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。射程10マスの矢を撃つ
木の矢	7	10	5	大、ジ、奈	射程10マスの矢を撃つ
銀の矢	6	30	5	大、奈	遠投状態の矢を撃つ
鉄の矢	9	20	5	ジ、奈	射程10マスの矢を撃つ
どく矢	1	60	5	奈	射程10マスの矢を撃つ。矢が当たったキャラクターは攻撃力が下がる
とどめの矢	—	50	5	奈	射程10マスの矢を撃つ。他の矢に比べて命中度が低いが、当たったキャラクターは即死する
ふきとばしの矢	—	40	5	奈	射程10マスの矢を撃つ。矢が当たったキャラクターは5ダメージを受け後方に10マス吹き飛ぶが、キャラクターや壁に当たると止まる

おにぎり

食べるとシレンの満腹度が回復するアイテム。ちなみに、「イカキング系」と「にぎりへんげ系」に当てるだけで倒せる効果もある。

おにぎりデータの見方

名称 ❶	購入 ❷	売却 ❸	入手 ❹	解説 ❺
大きなおにぎり	100	50	古、小、大、ジ、罠、奈	満腹度を100回復する。満腹度がフルのときに食べると最大満腹度を2増やす

❶名称
❷祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❸祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❹入手場所の解説。略語の意味は右の通り
❺おにぎりの効果の解説

古	古代遺跡	ジ	ジャハンナムの扉	壺	壺の洞窟
小	魔城東小天守	ト	トンファンの穴	鍛	鍛冶屋のかまど
大	魔城大天守閣	罠	天下一ワナ道会	奈	奈落の果て

名称	購入	売却	入手	解説
大きなおにぎり	100	50	小、大、ジ、罠、奈	満腹度を100回復する。満腹度がフルのときに食べると最大満腹度を2増やす
おにぎり	25	10	古、小、大、ジ、ト、罠、壺、鍛、奈	満腹度を50回復する。満腹度がフルのときに食べると最大満腹度を1増やす
きょだいなおにぎり	200	100	ジ、罠、奈	満腹度を完全に回復し最大満腹度を5増やす
とくせいおにぎり	350	150	ジ	満腹度を30回復し、ランダムで特別な効果が発生する(※1)。満腹度がフルのときに食べると最大満腹度を1増やす
ブフーのおにぎり	1000	500	大	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。満腹度を100回復する。満腹度がフルのときに食べると最大満腹度を2増やす
まずそうなおにぎり	2	1	奈	満腹度を30回復するが5ダメージを受け、ランダムで特別な効果が発生する(※2)。満腹度がフルのときに食べると最大満腹度を1増やす

※1 特別な効果は以下を参照。①〜④は次のフロアに移動するまで効果がある
①ターンの経過で満腹度が減らなくなる　②仮眠状態のモンスターを起こさないで部屋を移動できる　③睡眠状態にならなくなる
④拾ったアイテムを識別できるようになる　⑤HPを完全に回復する　⑥ちからが1増える。ちからが最大値だった場合は最大値も1増える

※2 特別な効果は以下を参照
①10ターンの間混乱状態になる　②5ターンの間睡眠状態になる　③ちからの最大値が1下がる　④レベルが1下がる

草・たね

シレンが飲むか、キャラクターに投げ当てると効果を発揮する。また、全ての草・たねは飲むと満腹度が５回復することも覚えておこう。

草・たねデータの見方

名称 ❶	購入 ❷	売却 ❸	入手 ❹	解説 ❺	祝福の効果 ❻
いかくちょうのたね	1000	500	ジ、鍛、奈	最大満腹度が10増える	最大満腹度が20増える

❶ 名称
❷ 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❸ 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❹ 入手場所の解説。略語の意味は右の通り
❺ 草・たねの効果
❻ 祝福状態での効果

古	古代遺跡
小	魔城東小天守
大	魔城大天守閣
ジ	ジャハンナムの扉
ト	トンファンの穴
罠	天下一ワナ道会
壺	壺の洞窟
鍛	鍛冶屋のかまど
奈	奈落の果て

名称	購入	売却	入手	解説	祝福の効果
いかくちょうのたね	1000	500	ジ、鍛、奈	最大満腹度が10増える	最大満腹度が20増える
いしゅくしょうのたね	1000	500	鍛、奈	最大満腹度が10減る	最大満腹度が20減る
命の草	150	40	古、小、大、ジ、ト、鍛、奈	HPと最大HPが3増える	HPと最大HPが6増える
おとぎり草	200	100	古、小、大、ジ、ト、鍛、奈	シレンが飲むかキャラクターに当てるとHPを100回復し、混乱と目つぶし状態が治る。ゴースト系のモンスターに当てると100ダメージを与える。またシレンのHPがフルのとき飲むと最大HPを2増やす	状態異常を回復する以外の効果が2倍になる
こんらん草	100	50	古、小、大、ジ、ト、鍛、奈	10ターンの間、効果を受けたキャラクターを混乱状態にする	効果が20ターンになる
ざっそう	2	1	古、小、大、ジ、鍛	なし	なし
しあわせ草	1000	500	ジ、奈	効果を受けたキャラクターのレベルが1上がる	レベルが2上がる
すいみん草	100	50	大、ジ、ト、鍛、奈	5ターンの間、効果を受けたキャラクターを睡眠状態にする	効果が10ターンになる
すばやさ草	100	50	古、大、ジ、鍛、奈	行動速度が1段階あがる。シレンの効果は14ターン、その他のキャラクターはシレンがフロアを移動するまで効果が続く	シレンの効果ターンが28ターンになる
たかとび草	100	50	小、大、ジ、壺、奈	効果を受けたキャラクターが、同じフロア内の別の場所にワープする	2回連続でワープする
ちからの草	1000	300	小、大、ジ、奈	シレンのちからが1増え、ちからがフルだった場合は最大値も1増える。仲間やモンスターに当たると攻撃力が上がる	全ての効果が2倍になる
てんしのたね	5000	1000	特訓ダンジョンで入手(P72参照)	レベルが3上がる	レベルが6上がる
どくけし草	550	200	小、大、ジ、鍛、奈	シレンのちからを最大値まで回復する。「すすりむし系」に当てると50ダメージを与える	「すすりむし系」に与えるダメージが2倍になる
どく草	1000	300	小、大、ジ、ト、鍛、奈	シレンが効果を受けると、ちからが1低下し5ダメージを受け、さらに5ターンの間行動速度が1段階下がる。他のキャラクターに当たると、5ダメージを与えて攻撃力を下げ、シレンが次のフロアに移動するまで行動速度を1段階下げる	シレン以外のキャラクターの行動速度を1段階下げる以外、全ての効果が2倍になる
ドラゴン草	100	50	古、小、大、ジ、鍛、奈	飲むと正面方向に50ダメージを与える射程距離無限の炎を吐く。投げると当たったキャラクターに40ダメージを与える	与えるダメージが2倍になる
ふこうのたね	1000	500	鍛、奈	レベルが1下がる	レベルが2下がる
ふっかつ草	1500	750	古、小、大、ジ、奈	所持しているとシレンが倒れたとき復活できるが、壺に入れていると効果を発揮しない。1度効果を発揮すると「ざっそう」になる	効果を発揮すると、通常の「ふっかつ草」になる
めぐすり草	50	20	小、大、ジ、壺、鍛、奈	発見していないワナや透明のキャラクターが見えるようになり、目つぶし状態が治る	アイテムを拾うことで識別できるようになる効果が加わる
やく草	50	20	古、小、大、ジ、ト、鍛、奈	シレンが飲むかキャラクターに当たるとHPを25回復し、目つぶし状態が治る。ゴースト系のモンスターに当てると、25ダメージを与える。またシレンのHPがフルのとき飲むと最大HPを1増やす	状態異常を回復する以外の効果が2倍になる
ランザンの草	1000	500	大	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。特別な効果はない	なし

巻物

基本的に「よむ」ことで効果を発揮するが、中には例外もある。このページを読んで効果を理解し、状況にあった巻物を使えるようになろう。

巻物データの見方

名称 ❶	購入 ❷	売却 ❸	入手 ❹	解説 ❺
あかりの巻物	250	50	小、ジ、罠、壺、奈	部屋にかかっている覆いが外れ、フロアの地形、アイテム、モンスターが見渡せるようになる

❶ 名称
❷ 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❸ 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❹ 入手場所の解説。略語の意味は右の通り
❺ 巻物の効果の解説

古	古代遺跡	ジ	ジャハンナムの扉	壺	壺の洞窟
小	魔城東小天守	ト	トンファンの穴	鍛	鍛冶屋のかまど
大	魔城大天守閣	罠	天下一ワナ道会	奈	奈落の果て

名称	購入	売却	入手	解説
あかりの巻物	250	50	小、ジ、罠、壺、奈	部屋にかかっている覆いが外れ、フロアの地形、アイテム、モンスターが見渡せるようになる
いかすしの巻物	10000	3000	ー	食べると満腹度が40回復する。「イカキング系」に食料を当てることで入手できる
大部屋の巻物	3000	100	ジ、罠、奈	フロアの壁や水地形を壊して大部屋にする
おはらいの巻物	100	50	大、ジ、罠、奈	所持している全てのアイテムの呪いを解除する。ただし壺に入っているアイテムを除く
くちなしの巻物	100	50	奈	シレンがくちなし状態になり、「たべる」「のむ」「よむ」ができなくなる。効果はシレンが次のフロアに移動するまで継続する
こんらんの巻物	300	150	小、大、ジ、奈	仲間とモンスターが20ターンの間混乱状態になる。部屋で使うと部屋中に、通路で使うとシレンの周囲8マスに効果が及ぶ
しきべつの巻物	250	50	ジ、奈	巻物を読んだあとアイテム1つを選択して識別する。そのとき一定確率で所持している全てのアイテムが識別される場合があるが、壺に入っているアイテムは識別されない
ジバクの巻物	100	50	奈	シレンを中心に「おおがた地雷」を踏んだときと同様の効果が発生する
しんくうぎりの巻物	300	50	古、小、大、ジ、奈	モンスターに30～40ダメージを与える。部屋で使うと部屋中に、通路で使うとシレンの周囲8マスに効果が及ぶ
スメラギの巻物	1000	500	小	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ（P47参照）。特別な効果はない
せいいきの巻物	3000	50	小、大、ジ、奈	床に置くとそのマスにモンスターが入ってこれなくなり、シレンや仲間がその上にいると間接攻撃以外の攻撃を受けなくなる。また一度置くと拾えなくなる
ゾワゾワの巻物	100	50	大、ジ、奈	仲間とモンスターが10ターンの間ゾワゾワ状態になる。シレンの周囲8マスに効果が及ぶ
ダイバクハツの巻物	100	50	奈	フロア中のモンスターが「地雷」と同じように周囲8マスを巻き込んで爆発する
たにんかいふくの巻物	100	50	奈	部屋内にいるモンスターと仲間のHPを100回復する。ただしゴースト系のモンスターには100ダメージを与える
地のめぐみの巻物	3000	2000	小、ジ、奈	巻物を読んだときに装備している盾の修正値を1上げる
壺ぞうだいの巻物	2000	50	奈	巻物を読んだあとに選択した壺の容量を1増やす
天のめぐみの巻物	3000	2000	小、ジ、奈	巻物を読んだときに装備している剣の修正値を1上げる
ねだやしの巻物	50000	1	奈	投げ当てたキャラクターは以降そのダンジョンで出現しなくなる。ただし出現しなくなるキャラクターは最後に巻物を当てた1種類のみ
ばいそくの巻物	100	50	奈	フロア中の仲間とモンスターの行動速度が1段階上がる。効果はシレンが次のフロアに移動するまで継続する
はくしの巻物	10000	7500	奈	今まで識別したことのある巻物の名前を書くと、その巻物に変化する

名称	購入	売却	入手	解説
バクスイの巻物	300	50	古、小、ジ、奈	仲間とモンスターが15ターンの間バクスイ状態になる。部屋で使うと部屋中に、通路で使うとシレンの周囲8マスに効果が及ぶ。目覚めた仲間とモンスターは行動速度が1段階上昇し、効果はシレンが次のフロアに移動するまで継続する
パワーアップの巻物	450	50	小、ジ、奈	次のフロアに移動するまでシレンの直接攻撃のダメージが2倍になる。2回読んでも効果は重複しない
ひきよせの巻物	500	250	大、ト、奈	仲間を連れているときに読むとシレンの隣に呼べるが、いない場合はフロア中の全てのアイテムかモンスターがシレンの周りに集まる
ひろえずの巻物	100	50	奈	落ちているアイテムを拾えなくなる。効果はシレンが次のフロアに移動するまで継続する
ふはつの巻物	100	50	奈	爆発系の攻撃、「地雷」「おおがた地雷」「ジバクの巻物」「バクハツの腕輪」の効果が発生しなくなる。効果はシレンが次のフロアに移動するまで継続する
へっぴりごしの巻物	100	50	奈	シレンが20ターンの間からぶり状態になる
メッキの巻物	5000	1000	ジ、奈	巻物を読んだあと、剣か盾を選ぶとサビなくなり、ヒビの入った腕輪を選ぶと修復できる
もちかえりの巻物	100	50	古、小、大、ジ、罠、壷、奈	アイテムを所持したままイルパの町に戻る。ただし店の商品は、購入しないと持ち帰れない。またドロボウ状態で使用しても効果は発揮されない
モンスターの巻物	100	50	奈	部屋で読むとその部屋が、通路で読むといずれかの部屋にワープしたあとその部屋が、それぞれモンスターハウスになる
ワナけしの巻物	100	50	小、大、ジ、奈	フロア中のワナがなくなる
ワナの巻物	100	50	罠、奈	フロア中の部屋の床に新たなワナが配置される

杖

杖を振ると正面に魔法が発射され、キャラクターにその魔法が当たると効果を発揮する。また、杖自体が当たっても同じ効果がある。

杖データの見方

名称 ❶	回数 ❷	購入 値段 ❸	購入 回数 ❹	売却 値段 ❺	売却 回数 ❻	入手 ❼	解説 ❽
イカリの杖	3~5	2000	20	1000	10	奈	杖の効果を受けたキャラクターがイカリ状態になる。シレンと仲間は10ターンで回復、モンスターは50ターンで回復する

❶ 名称
❷ 入手した時点での使用回数
❸ 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❹ 使用回数1につき加算される値段
❺ 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❻ 使用回数1につき加算される値段
❼ 入手場所や方法の解説。略語の意味は以下の通り

古	古代遺跡	ジ	ジャハンナムの扉	壺	壺の洞窟
小	魔城東小天守	ト	トンファンの穴	鍛	鍛冶屋のかまど
大	魔城大天守閣	罠	天下一ワナ道会	奈	奈落の果て

❽ 杖の効果の解説と備考

名称	回数	購入		売却		入手	解説
		値段	回数	値段	回数		
イカリの杖	3~5	2000	20	1000	10	奈	杖の効果を受けたキャラクターがイカリ状態になる。シレンと仲間は10ターンで回復、モンスターは50ターンで回復する
いたみわけの杖	3~5	1300	20	650	10	ジ、奈	杖の効果を受けた仲間やモンスターに、シレンが受けたダメージをそのまま与える。効果は次のフロアにシレンが移動するまで継続する
いちじしのぎの杖	3~5	1400	20	700	10	ジ、ト、罠、壺、奈	杖の効果を受けたキャラクターが階段付近にワープし、かなしばり状態になる
かなしばりの杖	3~5	2000	20	1000	10	大、ジ、ト、壺、奈	杖の効果を受けたキャラクターがかなしばり状態になる
からぶりの杖	3~6	2000	20	1000	10	ジ、奈	杖の効果を受けたキャラクターが20ターンの間からぶり状態になる
クオーターの杖	3~4	1500	20	750	10	ト、奈	杖の効果を受けたキャラクターのHPが現在値の1/4になる。「パオパおーン」を倒すか転ばせると一定確率で落とす
草うけの杖	3	2500	20	1250	10	鍛	シレンの足元に草・たねがあるときに杖を振ると、その草・たねと同様の効果を持つ魔法がシレンの向いている方向から飛んでくる。そして魔法に当たったキャラクターにその効果を与える。足元に草・たねがないと魔法の効果は発揮されない
草なげの杖	3	2500	20	1250	10	鍛	シレンの足元に草・たねがあるときに杖を振ると、その草・たねが当たったときと同様の効果を持つ魔法を撃てる。足元に草・たねがないと魔法の効果は発揮されない
ころばぬ先の杖	0	1000	20	500	10	奈	杖の効果を受けたキャラクターを転ばせて2ダメージを与え、シレン、マーモ、モンスターがアイテムを持っていた場合はアイテムを落とさせる。またシレンが所持していると、転ばなくなるが、壺に入れていた場合は効果を発揮しない
しあわせの杖	3~4	1500	20	750	10	ト、奈	杖の効果を受けたキャラクターのレベルを1上げる
せんこうだんの杖	5~6	500	20	200	10	大、ジ、ト、壺、奈	振ると地形やキャラクターを通過する魔法が飛んでいき、その魔法が通過した全ての部屋にかかっている覆いを外す。投げても効果は発揮されない
テンジンの杖	3~5	1000	20	500	10	小	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ(P47参照)。特別な効果はない
とうめいの杖	3~5	900	20	450	10	奈	杖の効果を受けたキャラクターを20ターンの間透明状態にする
とびつきの杖	3~4	500	20	200	10	ジ、ト、罠、壺、奈	杖の魔法が壁かキャラクターに当たると、シレンがその手前まで移動する。投げても効果は発揮されない。魔法を跳ね返された場合は、跳ね返したキャラクターがシレンの隣に移動する
トンネルの杖	3~6	500	20	250	10	罠、奈	杖の魔法を壁に当てると、通路、部屋、水地形がある場所まで壁を通路に変える。ただし杖の魔法が壁に斜めに当たった場合と、杖を投げた場合は、その効果が発揮されない。またキャラクターが杖の効果を受けると10ダメージを受ける
ばいそくの杖	3~5	800	20	400	10	罠、奈	杖の効果を受けたキャラクターの行動速度を30ターンの間1段階上げる
ばしょがえの杖	3~7	300	20	150	10	大、ジ、ト、罠、壺、奈	杖の効果を受けたキャラクターと場所を入れ替える

名称	回数	購入		売却		入手	解説
		値段	回数	値段	回数		
ひきよせの杖	3~5	750	20	350	10	罠、奈	杖の効果を受けたキャラクターとアイテムを手前まで引き寄せる。ただし店の商品には効果がない。また階段は杖を振ったときのみ引き寄せられる。杖の効果を跳ね返された場合は、跳ね返したキャラクターに跳ね返されたキャラクターが引き寄せられる
ふういんの杖	4~6	1500	20	750	10	ジ、奈	杖の効果を受けたキャラクターを封印状態にする。シレン以外のキャラクターを封印状態にすると、さらに行動速度を通常にする。封印の効果はシレンが次のフロアに移動するまで継続する(※1)
ふきとばしの杖	3~7	300	20	150	10	大、ジ、ト、罠、壺、奈	杖の効果を受けたキャラクター、アイテム、階段を10マス後方に吹き飛ばす。ただし店の商品を除く。キャラクターが吹き飛ばされるとさらに5ダメージを受ける
ふこうの杖	3~4	1500	20	750	10	ジ、ト、奈	杖の効果を受けたキャラクターのレベルを1下げる
ブフーの杖	0	5000	20	2500	10	ト	「店主系」、「ばんけん系」、「とうぞくばん系」以外のモンスターを肉にする。シレンや仲間が杖の効果を受けるとおにぎり状態になる
へんげの杖	4~5	750	20	300	10	ジ、奈	モンスターを別のモンスターに変える。シレンが杖の効果を受けると、モンスターに変身する。変身するモンスターの種類はランダム
まどうの杖	3~5	1000	20	500	10	大、ジ、奈	杖の効果を受けたキャラクターが、10ターンの間混乱状態、5ターンの間睡眠状態、10ターンの間行動速度が1段階低下、フロア内でランダムにワープ、以上4つのうちからランダムで効果を受ける
みがわりの杖	3~5	1500	20	750	10	大、ジ、奈	仲間かモンスターを30ターンの間にせもの状態にする。シレンが杖の効果を受けると30ターンの間混乱状態になる

※1 シレンと仲間が封印されたときの効果は下を参照
シレン →「のむ」、「たべる」、「よむ」ができなくなる
ペケジ →とくになし
お竜 →目つぶし攻撃ができなくなる
マーモ →投げられたアイテムを収納できなくなる
人形 →矢を撃てなくなる
ンフー →覚えさせた特技が使えなくなる

杖値段早見表

名称／回数	購入価格								売却価格							
	0	1	2	3	4	5	6	7	0	1	2	3	4	5	6	7
イカリの杖	2000	2020	2040	2060	2080	2100	2120	2140	1000	1010	1020	1030	1040	1050	1060	1070
いたみわけの杖	1300	1320	1340	1360	1380	1400	1420	1440	650	660	670	680	690	700	710	720
いちじしのぎの杖	1400	1420	1440	1460	1480	1500	1520	1540	700	710	720	730	740	750	760	770
かなしばりの杖	2000	2020	2040	2060	2080	2100	2120	2140	1000	1010	1020	1030	1040	1050	1060	1070
からぶりの杖	2000	2020	2040	2060	2080	2100	2120	2140	1000	1010	1020	1030	1040	1050	1060	1070
クオーターの杖	1500	1520	1540	1560	1580	1600	1620	1640	750	760	770	780	790	800	810	820
草うけの杖	2500	2520	2540	2560	2580	2600	2620	2640	1250	1260	1270	1280	1290	1300	1310	1320
草なげの杖	2500	2520	2540	2560	2580	2600	2620	2640	1250	1260	1270	1280	1290	1300	1310	1320
ころばぬ先の杖	1000	1020	1040	1060	1080	1100	1120	1140	500	510	520	530	540	550	560	570
しあわせの杖	1500	1520	1540	1560	1580	1600	1620	1640	750	760	770	780	790	800	810	820
せんこうだんの杖	500	520	540	560	580	600	620	640	200	210	220	230	240	250	260	270
テンジンの杖	1000	1020	1040	1060	1080	1100	1120	1140	500	510	520	530	540	550	560	570
とうめいの杖	900	920	940	960	980	1000	1020	1040	450	460	470	480	490	500	510	520
とびつきの杖	500	520	540	560	580	600	620	640	200	210	220	230	240	250	260	270
トンネルの杖	500	520	540	560	580	600	620	640	250	260	270	280	290	300	310	320
ばいそくの杖	800	820	840	860	880	900	920	940	400	410	420	430	440	450	460	470
ばしょがえの杖	300	320	340	360	380	400	420	440	150	160	170	180	190	200	210	220
ひきよせの杖	750	770	790	810	830	850	870	890	350	360	370	380	390	400	410	420
ふういんの杖	1500	1520	1540	1560	1580	1600	1620	1640	750	760	770	780	790	800	810	820
ふきとばしの杖	300	320	340	360	380	400	420	440	150	160	170	180	190	200	210	220
ふこうの杖	1500	1520	1540	1560	1580	1600	1620	1640	750	760	770	780	790	800	810	820
ブフーの杖	5000	5020	5040	5060	5080	5100	5120	5140	2500	2510	2520	2530	2540	2550	2560	2570
へんげの杖	750	770	790	810	830	850	870	890	300	310	320	330	340	350	360	370
まどうの杖	1000	1020	1040	1060	1080	1100	1120	1140	500	510	520	530	540	550	560	570
みがわりの杖	1500	1520	1540	1560	1580	1600	1620	1640	750	760	770	780	790	800	810	820

壺

基本的にアイテムを入れて使用する。中身を取り出せない壺は壁に投げて割ろう。すると、中のアイテムが床に落ち回収できるようになる。

壺データの見方

名称 ❶	容量 ❷	購入 値段 ❸	購入 容量 ❹	売却 値段 ❺	売却 容量 ❻	入手 ❼	解説 ❽
回復の壺	4~5	1000	150	500	75	小、大、ジ、ト、罠、奈	アイテムを入れるとシレンのHPが完全に回復するが、そのアイテムは無くなる

❶ 名称
❷ 入手した時点での壺の容量
❸ 祝福や呪われていない状態で店から購入するときの値段
❹ 容量1につき加算される値段
❺ 祝福や呪われていない状態で店に売却するときの値段
❻ 容量1につき加算される値段

❼ 入手場所や方法の解説。略語の意味は以下の通り

古	古代遺跡	ジ	ジャハンナムの扉	壺	壺の洞窟
小	魔城東小天守	ト	トンファンの穴	鍛	鍛冶屋のかまど
大	魔城大天守閣	罠	天下一ワナ道会	奈	奈落の果て

❽ 壺の能力の解説

名称	容量	購入 値段	購入 容量	売却 値段	売却 容量	入手	解説
回復の壺	4~5	1000	150	500	75	小、大、ジ、ト、罠、奈	アイテムを入れるとシレンのHPが完全に回復するが、そのアイテムはなくなる
ギメンシャの壺	3~5	1000	100	500	50	大	旅の神クロンに祝福されたアイテムの1つ（P47参照）。アイテムを入れることができる
きゅうしゅうの壺	3~5	5000	200	1000	100	ト、奈	シレンの正面にいるモンスターの特技や能力を吸い込んで封印状態にする。封印状態になったモンスターは行動速度が通常になり、シレンが次のフロアへ移動するまでその効果は継続する。吸い込んだ特技や能力は「おす」を選ぶことで使用でき、その場合モンスターの肉を食べた直後に行なう行動をとってからシレンに戻る（※1）
きょうかの壺	1	20000	300	1000	150	鍛、奈	剣、盾、杖のいずれかを入れて次のフロアへ移動すると、一定確率で剣と盾ならそれぞれの修正値を5上昇させ、杖なら使用回数を5増やす。1度効果を発揮すると「ふつうの壺」になる
くうかんいどうの壺	2~3	1500	100	750	50	ト、罠、壺、奈	所持している「くうかんいどうの壺」にシレンが入ると、フロアの床にある他の「くうかんいどうの壺」にワープできる。複数「くうかんいどうの壺」があった場合の行き先はランダム（※2）
合成の壺	3~5	1800	150	900	75	大、ジ、奈	剣、盾は壺に入れると特殊能力と修正値を、腕輪は特殊能力のみを、同じ種類の杖同士は使用回数を合成できる
しきべつの壺	3~5	1500	100	750	50	ジ、奈	入れた未識別のアイテムが識別される
じゃっかの壺	3~5	1500	100	750	50	鍛、奈	剣、盾、杖のいずれかを入れて次のフロアへ移動すると、剣と盾ならそれぞれの修正値を3減少させ、杖なら使用回数を3減らす
しゅくふくの壺	3~5	1500	100	750	50	大、ジ、奈	入れたアイテムを祝福状態にし、アイテムの呪いも解除する。またヒビの入った腕輪を入れると治る
たいほうの壺	3~5	1500	100	1000	50	奈	アイテムを入れてから「おす」を選ぶことで、先に入れたアイテムから順にシレンの正面に遠投状態で撃ち出すことができる
とじこめの壺	1	5000	200	2500	100	壺、奈	モンスターに壺を投げ当てると、そのモンスターを閉じこめ、壺の名称が閉じこめたモンスターの名前に変わる。その壺を割るとモンスターを目つぶし状態で解放する。目つぶし状態はシレンがフロアを移動するまで継続する
のろいの壺	3~5	3000	150	1000	75	奈	入れたアイテムを呪い状態にする。そのアイテムが祝福状態でも呪われる
ふつうの壺	3~5	1000	100	500	50	―	アイテムを入れることができる
へんげの壺	3~5	1500	100	750	50	ジ、奈	入れたアイテムを別のアイテムに変える
ほぞんの壺	4~5	1000	150	500	75	小、大、ジ、奈	アイテムを自由に出し入れできる
水がめ	3~5	1000	100	500	50	ジ、奈	水地形の隣のマスで「いれる」を選ぶことで水を汲め、「だす」を選ぶと水を正面のマスにかけることができる。剣系のモンスターにかけると弱らせ、ワナにかけると壊すことができる

※1 肉を食べた直後のシレンの行動は、P188～197の肉データを参照
※2 フロアの別の場所に「くうかんいどうの壺」がない場合は、入ったときと同じ場所に出てくる

壺値段早見表

名称／回数	購入価格						売却価格					
	0	1	2	3	4	5	0	1	2	3	4	5
回復の壺	1000	1150	1300	1450	1600	1750	500	575	650	725	800	875
ギメンシャの壺	1000	1100	1200	1300	1400	1500	500	550	600	650	700	750
きゅうしゅうの壺	5000	5200	5400	5600	5800	6000	1000	1100	1200	1300	1400	1500
きょうかの壺	20000	20300	20600	20900	21200	21500	1000	1150	1300	1450	1600	1750
くうかんいどうの壺	1500	1600	1700	1800	1900	2000	750	800	850	900	950	1000
合成の壺	1800	1950	2100	2250	2400	2550	900	975	1050	1125	1200	1275
しきべつの壺	1500	1600	1700	1800	1900	2000	750	800	850	900	950	1000
じゃっかの壺	1500	1600	1700	1800	1900	2000	750	800	850	900	950	1000
しゅくふくの壺	1500	1600	1700	1800	1900	2000	750	800	850	900	950	1000
たいほうの壺	1500	1600	1700	1800	1900	2000	1000	1050	1100	1150	1200	1250
とじこめの壺	5000	5200	5400	5600	5800	6000	2500	2600	2700	2800	2900	3000
のろいの壺	3000	3150	3300	3450	3600	3750	1000	1075	1150	1225	1300	1375
ふつうの壺	1000	1100	1200	1300	1400	1500	500	550	600	650	700	750
へんげの壺	1500	1600	1700	1800	1900	2000	750	800	850	900	950	1000
ほぞんの壺	1000	1150	1300	1450	1600	1750	500	575	650	725	800	875
水がめ	1000	1100	1200	1300	1400	1500	500	550	600	650	700	750

ワナのもと

「ワナしの腕輪」を装備した状態で、ワナが配置されているマスに移動すると入手できる。ちなみに、イルパの町に持ち帰ることはできない。

名称	解説
ワナのもと	床に置くとワナが設置される。「ワナしの腕輪」を装備した状態で、ワナが設置されているマスに移動すると入手できる

肉

食べるとそのモンスターに変身でき、基本的に満腹度が15回復する。仲間かモンスターに当てるとその肉のモンスターに変身させることができる。

肉データの見方

名称 ❶	購入価格 ❷	シレンが食べたとき			ンフーが覚える特技 ❻
		直後の行動と特技 ❸	変身中の能力と備考 ❹	ターン ❺	
アイアンヘッドの肉	1000	直接攻撃を行なう	正面2マスまで攻撃できる	フロア	

❶ 名称
❷ 店から購入するときの値段。売却価格は一律1ギタン
❸ シレンが肉を食べた直後にとる行動と特技コマンドを使ったときの行動の解説。基本的にはどちらも同じ行動を行なうが、例外として異なる行動を行なう場合は詳しく解説している。また「きゅうしゅうの壷」でモンスターの特技を解放した場合は、肉を食べた直後の行動と同じ行動を行なう
❹ モンスターに変身中の能力についての解説と備考
❺ 肉を食べそのモンスターに変身していられるターン数。フロアと記載されている場合は、「もどる」を選ぶまでシレンに戻らない
❻ ンフーに与え食べさせたときに覚える特技の解説。空欄の場合はなにも覚えない

名称	購入価格	シレンが食べたとき			ンフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
アイアンヘッドの肉	1000	直接攻撃を行なう	正面2マスまで攻撃できる	フロア	
アークドラゴンの肉	10000	射程が無限で40ダメージを与える炎を吐く。部屋にモンスターがいるとシレンに1番近いモンスターに当たり、通路なら正面に向かって飛ぶ。ただしシレンの周囲10マス以内にモンスターがいるときのみ、壁を貫通しモンスターを自動追尾する炎を吐く		50	射程が無限で40ダメージを与える炎を吐く。部屋にモンスターがいるとンフーに1番近いモンスターに当たり、通路なら正面に向かって飛ぶ。ただしンフーの周囲10マス以内にモンスターがいるときのみ、壁を貫通しモンスターを自動追尾する炎を吐く
あくまこうしゃくの肉	1000	正面にいるモンスターに変身する	変身後はそのモンスターの肉を食べたときと同じ能力を使え、「もどる」を選ぶと再び「あくまこうしゃく」に戻れる	フロア	
あくまだんしゃくの肉	1000	正面にいるモンスターに変身する	変身後はそのモンスターの肉を食べたときと同じ能力を使え、「もどる」を選ぶと再び「あくまだんしゃく」に戻れる	フロア	
あくまぼうくんの肉	1000	正面にいるモンスターに変身する	変身後はそのモンスターの肉を食べたときと同じ能力を使え、「もどる」を選ぶと再び「あくまぼうくん」に戻れる	フロア	
あなぐらマムルの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
あやしいひとだまの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	フロア	
あんこくかむろの肉	1000	直接攻撃を行なう	投げられたアイテム、石、「たいほうのたま」、全種類の矢を消滅させる	50	
あんどんフグの肉	6000	正面にモンスターがいると、満腹度を30回復しシレンに戻る		フロア	
イカエンペラーの肉	2000	モンスターを100ターンの間目つぶし状態にする。特技を使用した場所が部屋なら部屋中に、通路なら正面にのみ効果がある		50	モンスターを100ターンの間目つぶし状態にする。特技を使用した場所が部屋なら部屋中に、通路なら正面にのみ効果がある
イカキングの肉	2000	正面のモンスターを100ターンの間目つぶし状態にする		50	正面のモンスターを100ターンの間目つぶし状態にする
イカだいおうの肉	2000	正面のモンスターを100ターンの間目つぶし状態にする		50	正面のモンスターを100ターンの間目つぶし状態にする

名称	購入価格	シレンが食べたとき			シフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
イッテツせんしゃの肉	2000	正面に30ダメージを与える射程10マスの「たいほうのたま」をうつ	行動速度が倍速になる	50	正面に30ダメージを与える射程10マスの「たいほうのたま」をうつ
イヌワシてんぐの肉	500	直接攻撃を行なう		フロア	
いねむりせんにんの肉	1000	直接攻撃を行なう	一定の確率で5ターンの間睡眠状態になる	フロア	
いやしウサギの肉	2500	シレンのHPを50回復する		30	シレンのHPを10回復する
いやすぎガッパの肉	1000	足元にあるアイテムを10マスの射程で正面に投げる。アイテムがない場合は直接攻撃を行なう		フロア	
ウツボカズラの肉	1000	変身直後1回限り、足元にアイテムがあるとそのアイテムを飲み込む。アイテムがないと直接攻撃を行なう	飲み込んだアイテムはいずれかの草・たねになり、シレンに戻ると足元に落とす。移動はできない	フロア	
ウルロイドの肉	3500	10ダメージを与える射程2マスの「たいほうのたま」を投げる(※1)		50	10ダメージを与える射程2マスの「たいほうのたま」を投げる(※1)
エーテルデビルの肉	5000	直接攻撃を行なう	透明状態になり、魔法攻撃を吸収できる	50	
エビルカンガルーの肉	1000	正面直線上にいるモンスター1体の行動速度を、30ターンの間1段階上げる		50	正面直線上にいるモンスター1体の行動速度を、30ターンの間1段階上げる
おおチンタラの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
おおヒャクメの肉	3500	正面にいるモンスターを10ターンの間混乱状態にする		50	正面にいるモンスターを10ターンの間混乱状態にする
おだぶつせんにんの肉	1000	直接攻撃を行なう	一定の確率で20ターンの間睡眠状態になる	フロア	
オドロの肉	500	正面にいるキャラクターの攻撃力と防御力を0にする		50	正面にいるキャラクターの攻撃力と防御力を0にする
おばけダイコンの肉	8000	正面に「どく草」を投げる。射程は10マス		50	正面に「どく草」を投げる。射程は10マス
おびえたしりょうの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	フロア	
オヤジせんしゃの肉	2000	正面に30ダメージを与える射程10マスの「たいほうのたま」をうつ	行動速度が鈍足になる	25	正面に30ダメージを与える射程10マスの「たいほうのたま」をうつ
ガイコツまおうの肉	1000	「ふういんの杖」「ふこうの杖」「ブフーの杖」「みがわりの杖」と同様の効果か、5ターンの間睡眠状態にする効果、10ターンの間行動速度を1段階下げる効果のうち、どれか1つの効果が現われる杖を正面に振る		50	「ふういんの杖」「ふこうの杖」「ブフーの杖」「みがわりの杖」と同様の効果か、5ターンの間睡眠状態にする効果、10ターンの間行動速度を1段階下げる効果のうち、どれか1つの効果が現われる杖を正面に振る
ガイコツまじんの肉	1000	「いちじしのぎの杖」「かなしばりの杖」「へんげの杖」と同様の効果か、10ターンの間こんらん状態にする効果、10ダメージを与える効果のうち、どれか1つの効果が現われる杖を正面に振る		50	「いちじしのぎの杖」「かなしばりの杖」「へんげの杖」と同様の効果か、10ターンの間こんらん状態にする効果、10ダメージを与える効果のうち、どれか1つの効果が現われる杖を正面に振る
ガイコツまどうの肉	1000	「ふきとばしの杖」「ばいそくの杖」「ばしょがえの杖」と同様の効果か、ランダムでワープさせる効果のうち、どれか1つの効果が現われる杖を正面に振る		50	「ふきとばしの杖」「ばいそくの杖」「ばしょがえの杖」と同様の効果か、ランダムでワープさせる効果のうち、どれか1つの効果が現われる杖を正面に振る
かいめつイノシシの肉	5000	正面にいるキャラクターを5マス突き飛ばして5ダメージを与える		フロア	正面にいるキャラクターを5マス突き飛ばして5ダメージを与える
かさタヌキの肉	300	壺に変身してモンスターをやりすごす		30	
かすみせんにんの肉	1000	正面にいるモンスターに、そのモンスターのHPの半分のダメージを与える		30	正面にいるモンスターに、そのモンスターのHPの半分のダメージを与える

※1「たいほうのたま」の詳しい射程はP198参照

名称	購入価格	シレンが食べたとき			ンフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
ガゼルきょうこうの肉	1000	正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする		50	正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする
かっとびイノシシの肉	5000	正面にいるキャラクターを5マス突き飛ばして5ダメージを与える		フロア	正面にいるキャラクターを5マス突き飛ばして5ダメージを与える
がぶのみムシの肉	2000	変身直後はちからが全回復する。以後、特技を使うと直接攻撃を行なう		フロア	
カラカイおさるの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
からかさタヌキの肉	300	壺に変身してモンスターをやりすごす		30	
カラスてんぐの肉	500	直接攻撃を行なう		フロア	
からぶりせんにんの肉	1000	正面にいるモンスターを5ターンの間からぶり状態にする		50	正面にいるモンスターを5ターンの間からぶり状態にする
ガンコせんしゃの肉	2000	正面に30ダメージを与える射程10マスの「たいほうのたま」をうつ		50	正面に30ダメージを与える射程10マスの「たいほうのたま」をうつ
ガンたれヘビの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
かんてらフグの肉	6000	正面にモンスターがいると、最大満腹度を10増やしシレンに戻る		フロア	
ギガヘッドの肉	1000	直接攻撃を行なう	正面3マスまで攻撃できる	フロア	
きめんがんせきの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
きめんむしゃの肉	1000	直接攻撃を行なう	倒されると「ぼうれいむしゃ」になる	フロア	
ギャイラスの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	50	
ギャザーの肉	1000	直接攻撃を行なう	モンスターの特技の効果を全て2ポイントのダメージに変える	50	
ギャドンの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	50	
ギャングッドの肉	3600	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、1度だけアイテムを盗み同じフロア内にワープする。アイテムを持っていない相手には直接攻撃を行なう。フロア内の店にワープした場合は、ギタン以外の盗んだアイテムは店の商品になる	水地形に進入できる	フロア	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、1度だけアイテムを盗み同じフロア内にワープする。フロア内の店にワープした場合は、ギタン以外の盗んだアイテムは店の商品になる
ギャンドラーの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	50	
キャンペランの肉	1000	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につきアイテムを1個盗み、シレンの足元に落とす。アイテムを持っていない相手には直接攻撃を行なう		50	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につきアイテムを1個盗み、ンフーの足元に落とす
きゅういんちゅうの肉	2000	変身直後はちからが2回復する。以後、特技を使うと直接攻撃を行なう		フロア	
きゅうめいウサギの肉	2500	シレンを含む周囲8マス以内にいる全キャラクターのHPを50回復する		30	シレンのHPを20回復する
ギョロつきヘビの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
キラーギャザーの肉	1000	直接攻撃を行なう	モンスターの特技の効果を全て2ダメージに変える	50	
きりせんにんの肉	1000	正面にいるモンスターに、そのモンスターのHPの半分のダメージを与える		30	正面にいるモンスターに、そのモンスターのHPの半分のダメージを与える

名称	購入価格	シレンが食べたとき			シフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
クーワガッターの肉	1000	正面にいるモンスターを、シレンの周囲5マス以内の他のモンスターか発見済みのワナに投げる。投げた先がモンスターなら両方に5ダメージを与え、ワナならそのワナにかけ5ダメージを与える		フロア	正面にいるモンスターを、シフーの周囲5マス以内の他のモンスターか発見済みのワナに投げる。投げた先がモンスターなら両方に5ダメージを与え、ワナならそのワナにかけ5ダメージを与える
くねくねハニーの肉	1000	正面にいるモンスターのレベルを1下げる		20	正面にいるモンスターのレベルを1下げる
グレートチキンの肉	1000	直接攻撃を行なう	行動速度が倍速になる	50	2回攻撃を行なう
グレンゴーグラーの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
クロスボウヤーの肉	1500	正面に射程10マスの「鉄の矢」をうつ		50	正面に射程10マスの「鉄の矢」をうつ
グロバランの肉	1000	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につきアイテムを1個盗み、シレンの足元に落とす。アイテムを持っていない相手には直接攻撃を行なう		50	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につきアイテムを1個盗み、シフーの足元に落とす
クロムアーマーの肉	6000	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、アイテムを1個落とさせる	水地形に進入できる	50	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、アイテムを1個落とさせる
ゲイズの肉	3000	正面にいるモンスターを10ターンの間ゾワゾワ状態にする		50	正面にいるモンスターを10ターンの間ゾワゾワ状態にする
けいほうバエの肉	1000	フロア内にいる仮眠、睡眠、バクスイ状態のモンスターと、睡眠、バクスイ状態の仲間が起きる	水地形に進入できる	フロア	フロア内にいる仮眠、睡眠、バクスイ状態のモンスターと、睡眠、バクスイ状態の仲間が起きる
げきとつイノシシの肉	5000	正面にいるキャラクターを5マス突き飛ばして5ダメージを与える		フロア	正面にいるキャラクターを5マス突き飛ばして5ダメージを与える
ゲドロの肉	500	正面にいるキャラクターの攻撃力と防御力を1/4にする		50	正面にいるモンスターの攻撃力と防御力を1/4にする
ゴーグラーの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
コクワガッターの肉	1000	正面にいるモンスターを、シレンから2マス以内の他のモンスターに投げ、両方に5ダメージを与える		フロア	正面にいるモンスターを、シフーから2マス以内の他のモンスターに投げ、両方に5ダメージを与える
こごとせんにんの肉	1000	正面にいるモンスターに小言をいって、2ターンの間睡眠状態にする		50	正面にいるモンスターに小言をいって、2ターンの間睡眠状態にする
ゴットドファーザの肉	3600	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、1度だけアイテムを盗み同じフロア内にワープする。アイテムを持っていない相手には直接攻撃を行なう。フロア内の店にワープした場合は、ギタン以外の盗んだアイテムは店の商品になる		フロア	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、1度だけアイテムを盗み同じフロア内にワープする。フロア内の店にワープした場合は、ギタン以外の盗んだアイテムは店の商品になる
コドモせんしゃの肉	6500	正面に射程10マスの「鉄の矢」をうつ		50	正面に射程10マスの鉄の矢をうつ
ゴリボットの肉	3500	15ダメージを与える射程3マスの「たいほうのたま」を投げる(※1)		50	15ダメージを与える射程3マスの「たいほうのたま」を投げる(※1)
こんすいどうしの肉	4400	正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にする		50	正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にする
ざぜんそくぶつの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	フロア	
ざぜんどうしの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	フロア	
ざぜんにゅうどうの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	フロア	
サムライどんの肉	4000	直接攻撃を行なう	「バトルカウンター」を装備しているときと同じ効果が得られる	50	

※1 「たいほうのたま」の詳しい射程はP198参照

名称	購入価格	シレンが食べたとき			シフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
しきべつカズラの肉	1000	変身直後、足元にアイテムがあるとそのアイテムを飲み込む。アイテムがないと直接攻撃を行なう	飲み込んだアイテムは識別され、シレンに戻ると足元に落とす。移動はできない	フロア	
じごくのししゃの肉	1500	直接攻撃を行なう	2回攻撃ができる。行動速度が倍速になる。水地形に進入できる	50	2回攻撃を行なう
しにがみの肉	1500	直接攻撃を行なう	2回攻撃ができる。行動速度が倍速になる。水と壁地形に進入できる	50	2回攻撃を行なう
しのつかいの肉	1500	直接攻撃を行なう	2回攻撃ができる。水地形に進入できる	50	2回攻撃を行なう
ジャンガリガンの肉	1000	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につきアイテムを1個盗み、シレンの足元に落とす。アイテムを持っていない相手には直接攻撃を行なう		50	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につきアイテムを1個盗み、シフーの足元に落とす
シューベルの肉	1000	レベル1のモンスターを1体、にせものとして出現させる。にせもの状態のモンスターがいる状態でさらに呼び出すと、先に呼び出していたモンスターのにせもの状態が解除される		30	レベル1のモンスターを1体、にせものとして出現させる。にせもの状態のモンスターがいる状態でさらに呼び出すと、先に呼び出していたモンスターのにせもの状態が解除される
しゅくふくカズラの肉	1000	変身直後1回限り、足元にアイテムがあるとそのアイテムを飲み込む。アイテムがないと直接攻撃を行なう	飲み込んだアイテムは祝福され、シレンに戻ると足元に落とす。移動はできない	フロア	
しょうぐんの肉	1000	直接攻撃を行なう	倒されるとしょうぐんゾンビになる	フロア	
しょうぐんアリの肉	1000	壁に向かって特技を使うと、上下左右の壁地形を掘ることができる。キャラクターに特技を使った場合は、直接攻撃を行なう	行動速度が倍速になる	50	
しょうぐんゾンビの肉	500	直接攻撃を行なう	シレンの周囲8マス以内にいる仲間が倒されると復活させ、そのあとシレンに戻る	50	
じんめんいわの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
すいみんせんにんの肉	1000	直接攻撃を行なう	一定の確率で10ターンの間睡眠状態になる	フロア	
スーパーゲイズの肉	3000	正面のモンスターを10ターンの間ゾワゾワ状態にする		50	正面のモンスターを10ターンの間ゾワゾワ状態にする
スカイドラゴンの肉	10000	30ダメージを与える射程距離無限の炎を吐く。部屋にモンスターがいるとシレンに1番近いモンスターに当たり、通路なら正面に向かって飛ぶ		50	30ダメージを与える射程距離無限の炎を吐く。部屋にモンスターがいるとシフーに1番近いモンスターに当たり、通路なら正面に向かって飛ぶ
すすりムシの肉	2000	変身直後はちからが1回復する。以後、特技を使うと直接攻撃を行なう		フロア	
スルードラゴンの肉	1000	正面2マス先に移動する。2マス先が移動できない場合は直接攻撃を行なう		フロア	正面2マス先に移動する。2マス先が移動できない場合は直接攻撃を行なう
セルアーマーの肉	6000	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、アイテムを1個落とさせる	水地形に進入できる	50	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、アイテムを1個落とさせる
タイショウどんの肉	4000	直接攻撃を行なう	「やまびこの盾」を装備しているときと同じ効果が得られる	50	
たいちょうアリの肉	1000	壁に向かって特技を使うと、上下左右の壁地形を掘ることができる。キャラクターに特技を使った場合は、直接攻撃を行なう		50	

名称	購入価格	シレンが食べたとき			ンフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
だいふんかウニの肉	500	変身直後はバクハツのスイッチが入る。以後、特技を使っても何も行動しない	スイッチが入って4ターン後に周囲8マスを巻き込む爆発をする。威力は「おおがた地雷」と同じ	5	スイッチが入ると、5ターン後にンフーの周囲8マスを巻き込む爆発をする。威力は「おおがた地雷」と同じ
タウロスの肉	3000	直接攻撃を行なう	一定の確率で通常の2倍のダメージを与える、「かいしんのいちげき」がでる	50	一定の確率で通常の2倍のダメージを与える、「かいしんのいちげき」がでる
タカピーの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ダギャギャギャンの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ダギャダギャンの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ダギャンの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
タベラレルーの肉	2500	直接攻撃を行なう	行動速度が鈍足になる	フロア	6ターンの間行動速度が1段階下がる
たまらんガッパの肉	1000	足元にあるアイテムを遠投状態で正面に投げる。アイテムがない場合は直接攻撃を行なう		フロア	
たれこみバエの肉	1000	フロア内にいる仮眠、睡眠、バクスイ状態のモンスターと、睡眠、バクスイ状態の仲間が起きる	水地形に進入できる	フロア	フロア内にいる仮眠、睡眠、バクスイ状態のモンスターと、睡眠、バクスイ状態の仲間が起きる
たんたんタヌキの肉	300	壺に変身してモンスターをやりすごす		30	
チェインヘッドの肉	1000	直接攻撃を行なう	正面2マスまで攻撃できる	フロア	
チキンの肉	1000	変身直後は満腹度が100回復する。以後、特技を使うと直接攻撃を行なう	行動速度が倍速になる。直接攻撃でダメージが与えられなくなり、防御力も下がる	フロア	10ターンの間行動速度が1段階上がる
チタンアーマーの肉	6000	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、アイテムを1個落とさせる	水地形に進入できる	50	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、アイテムを1個落とさせる
ちびタンクの肉	6500	正面に「銀の矢」をうつ		50	正面に銀の矢をうつ
チャカシおさるの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ちゅうチンタラの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ちょうちんフグの肉	6000	正面にモンスターがいると、満腹度を10回復しシレンに戻る		フロア	
チンタラの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
つえふりぼうずの肉	1000	正面に「ふきとばしの杖」を振る		50	正面に「ふきとばしの杖」を振る
つえふりわらべの肉	1000	正面に「ばしょがえの杖」を振る		50	正面に「ばしょがえの杖」を振る
つえふりワルガキの肉	1000	正面に「かなしばりの杖」を振る		50	正面に「かなしばりの杖」を振る
壺つりおきなの肉	1000	直接攻撃を行なう	倒したモンスターが、一定確率でいずれかの壺になる	50	倒したモンスターが、一定確率でいずれかの壺になる
壺つりジジイの肉	1000	直接攻撃を行なう	倒したモンスターが、一定確率でいずれかの壺になる	50	倒したモンスターが、一定確率でいずれかの壺になる

名称	購入価格	シレンが食べたとき			シフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
壺つりちょうろうの肉	1000	直接攻撃を行なう	倒したモンスターが、一定確率でいずれかの壺になる	50	倒したモンスターが、一定確率でいずれかの壺になる
デーモンズロックの肉	6000	直接攻撃を行なう		フロア	
デビルカンガルーの肉	1000	正面直線上にいるモンスター1体を50ターンの間イカリ状態にしたうえ、30ターンの間行動速度を1段階上げる		50	正面直線上にいるモンスター1体を50ターンの間イカリ状態にしたうえ、30ターンの間行動速度を1段階上げる
デブータの肉	4500	射程2マスの石を投げる(※2)		50	射程2マスの石を投げる(※2)
デブーチョの肉	4500	射程4マスの石を投げる(※2)		50	射程4マスの石を投げる(※2)
デブートンの肉	4500	射程8マスの石を投げる(※2)		50	射程8マスの石を投げる(※2)
どうくつマムルの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
とおせんりゅうの肉	1000	正面2マス先に移動する。2マス先が移動できない場合は直接攻撃を行なう		フロア	正面2マス先に移動する。2マス先が移動できない場合は直接攻撃を行なう
トノサマどんの肉	4000	直接攻撃を行なう	「はねかえしの盾」を装備しているときと同じ効果が得られる	50	
とびぴーたんの肉	3000	同じフロア内の別の場所にワープする	行動速度が倍速になる	50	同じフロア内の別の場所にワープする
ドラゴンの肉	10000	正面に20ダメージを与える射程無限の炎を吐く		50	正面に20ダメージを与える射程無限の炎を吐く
ドラゴンヘッドの肉	1000	正面2マス先に移動する。2マス先が移動できない場合は直接攻撃を行なう		フロア	正面2マス先に移動する。2マス先が移動できない場合は直接攻撃を行なう
なげきあくりょうの肉	1000	直接攻撃を行なう	水地形に進入できる	フロア	
にぎりおやかたの肉	2000	直接攻撃を行なう	倒したモンスターを一定確率で「大きなおにぎり」にする	30	倒したモンスターを一定確率で「大きなおにぎり」にする
にぎりへんげの肉	2000	直接攻撃を行なう	倒したモンスターを一定確率で「おにぎり」にする	30	倒したモンスターを一定確率で「おにぎり」にする
にぎりもとじめの肉	2000	直接攻撃を行なう	倒したモンスターを一定確率で「きょだいなおにぎり」にする	30	倒したモンスターを一定確率で「きょだいなおにぎり」にする
にげピータンの肉	3000	直接攻撃を行なう	攻撃を受けるとワープする。行動速度が倍速になる	50	10ターンの間行動速度を1段階上げる
にらみヘビの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ねずみおやぶんの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ねずみくろまくの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ねずみこぶんの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ねむりそうりょの肉	4400	正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にする		50	正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にする
ねむりダイコンの肉	8000	正面に「すいみん草」を投げる。射程は10マス。		50	正面に「すいみん草」を投げる。射程は10マス。

※2 石の詳しい射程はP198参照

名称	購入価格	シレンが食べたとき			シフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
ノコギガッターの肉	1000	正面にいるモンスターを、シレンの周囲10マス以内の他のモンスターか発見済みのワナに投げる。投げた先がモンスターなら両方に5ダメージを与え、ワナならそのワナにかけ5ダメージを与える		フロア	正面にいるモンスターを、シフーの周囲10マス以内の他のモンスターか発見済みのワナに投げる。投げた先がモンスターなら両方に5ダメージを与え、ワナならそのワナにかけ5ダメージを与える
ノロージョの肉	1500	変身直後は壺に入っているアイテム以外、全てアイテムの呪いを解除する。以後は直接攻撃を行なう		フロア	
ノロージョのあねの肉	1500	変身直後は壺に入っているアイテム以外、全てアイテムの呪いを解除する。以後は直接攻撃を行なう		フロア	
ノロージョのははの肉	1500	変身直後は壺に入っているアイテム以外、全てアイテムの呪いを解除する。以後は直接攻撃を行なう		フロア	
ハイパーゲイズの肉	3000	正面にいるモンスターを10ターンの間ゾワゾワ状態にする		50	正面にいるモンスターを10ターンの間ゾワゾワ状態にする
パおうの肉	1000	正面に「ふういんの杖」を振る		50	正面に「ふういんの杖」を振る
パオパおうの肉	1000	正面に、キャラクターの行動速度を10ターンの間1段階下げる効果の杖を振る		50	正面に、キャラクターの行動速度を10ターンの間1段階下げる効果の杖を振る
パオパおーンの肉	1000	正面に「クオーターの杖」を振る		50	正面に「クオーターの杖」を振る
ばくだんウニの肉	500	変身直後はバクハツのスイッチが入る。以後、特技を使っても何も行動しない	スイッチが入って4ターン後に周囲8マスを巻き込む爆発をする。威力は「地雷」と同じ	5	スイッチが入ると、5ターン後に周囲8マスを巻き込む爆発をする。威力は「地雷」と同じ
ばくれつウニの肉	500	変身直後はバクハツのスイッチが入る。以後、特技を使っても何も行動しない	スイッチが入って4ターン後に周囲8マスを巻き込む爆発をする。威力は「おおがた地雷」と同じ	5	スイッチが入ると、5ターン後に周囲8マスを巻き込む爆発をする。威力は「おおがた地雷」と同じ
パコレプキーナの肉	1000	直接攻撃を行なう	水と壁地形に進入できる	50	
パコレプキンの肉	1000	直接攻撃を行なう	水と壁地形に進入できる	50	
パコレプキングの肉	2000	直接攻撃を行なう	水と壁地形に進入できる	50	
はじきコガネの肉	1000	直接攻撃を行なう	階段を押しながら移動できるようになる	フロア	
バットカンガルーの肉	1000	正面直線上にいるモンスター1体を、50ターンの間イカリ状態にする		50	正面直線上にいるモンスター1体を、50ターンの間イカリ状態にする
はねとばカブトの肉	1000	直接攻撃を行なう	階段を押しながら移動できるようになる	フロア	
ハヤブサてんぐの肉	500	直接攻撃を行なう		フロア	
はんにゃむしゃの肉	1000	直接攻撃を行なう	倒されると「はんにゃむしゃ」になる。直接攻撃を跳ね返す	フロア	
ぴーたんの肉	3000	直接攻撃を行なう	行動速度が倍速になる	50	10ターンの間行動速度を1段階あげる
ヒツジしんかんの肉	1000	正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする		50	正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする
ひまガッパの肉	1000	足元にあるアイテムを5マスの射程で正面に投げる。アイテムがない場合は直接攻撃を行なう		フロア	
ヒャクメの肉	3500	正面にいるモンスターを10ターンの間混乱状態にする		50	正面にいるモンスターを10ターンの間混乱状態にする

名称	購入価格	シレンが食べたとき			ンフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
ヒャクメまじんの肉	3500	モンスターを10ターンの間混乱状態にする。特技を使用した場所が部屋なら部屋中に、通路なら正面のみ効果がある		50	モンスターを10ターンの間混乱状態にする。特技を使用した場所が部屋なら部屋中に、通路なら正面のみ効果がある
フイウッチーの肉	1000	直接攻撃を行なう		50	
ふきとばボタルの肉	1000	直接攻撃を行なう	階段を押しながら移動できるようになる	フロア	
ベアボーグの肉	3500	25ダメージを与える射程6マスの「たいほうのたま」を投げる(※1)		50	25ダメージを与える射程6マスの「たいほうのたま」を投げる(※1)
へいたいアリの肉	1000	壁に向かって特技を使うと、上下左右の壁地形を掘ることができる。キャラクターに特技を使った場合は、直接攻撃を行なう		50	
ヘルギャザーの肉	1000	直接攻撃を行なう	モンスターの特技の効果を全て2ポイントのダメージに変える	50	
ベルトーベンの肉	1000	レベル3のモンスターを1体、にせものとして出現させる。にせもの状態のモンスターがいる状態でさらに呼び出すと、先に呼び出していたモンスターのにせもの状態が解除される		30	レベル3のモンスターを1体、にせものとして出現させる。にせもの状態のモンスターがいる状態でさらに呼び出すと、先に呼び出していたモンスターのにせもの状態が解除される
ボウヤーの肉	1500	正面に射程10マスの「木の矢」をうつ		50	正面に射程10マスの「木の矢」をうつ
ぼうれいはんにゃの肉	500	直接攻撃を行なう	直接攻撃を跳ね返す	50	
ぼうれいむしゃの肉	500	正面にいるモンスターにのりうつる	のりうるとそのモンスターの肉を食べたときと同様の効果が得られる	50	
ホルムデーモンの肉	5000	直接攻撃を行なう	透明状態になり、魔法攻撃を受けた方向に跳ね返す。ただし1度跳ね返った魔法は除く	50	
マスターチキンの肉	1000	直接攻撃を行なう		50	
まどろみつかいの肉	4400	正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にする		50	正面にいるモンスターを5ターンの間睡眠状態にする
マムルの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
みかわしせんにんの肉	1000	直接攻撃を行なう	直接攻撃を受けなくなる	50	
ミクダシおさるの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ミダレウッチーの肉	1000	直接攻撃を行なう	操作不能になり50ターンの間勝手に行動する	50	
みっこくバエの肉	1000	フロア内にいる仮眠、睡眠、バクスイ状態のモンスターと、睡眠、バクスイ状態の仲間が起きる	水地形に進入できる	フロア	フロア内にいる仮眠、睡眠、バクスイ状態のモンスターと、睡眠、バクスイ状態の仲間が起きる
ミドロの肉	500	正面にいるモンスターの攻撃力と防御力を半分にする		50	正面にいるモンスターの攻撃力と防御力を半分にする
ミニマゼゴンの肉	2500	正面に直接攻撃を行ないつつ、足元にあるアイテムを飲み込む。以後、最初に飲み込んだアイテムに合成可能なアイテムを3つまで飲み込める	飲み込んだアイテムを合成し、シレンに戻ると足元に落とす	フロア	
ミニマゼモンの肉	2500	正面に直接攻撃を行ないつつ、足元にあるアイテムを飲み込む。以後、最初に飲み込んだアイテムに合成可能なアイテムを2つまで飲み込める	飲み込んだアイテムを合成し、シレンに戻ると足元に落とす	フロア	

※1「たいほうのたま」の詳しい射程はP198参照

データ集

名称	購入価格	シレンが食べたとき			ンフーが覚える特技
		直後の行動と特技	変身中の能力と備考	ターン	
ミニマゼルンの肉	2500	正面に直接攻撃を行ないつつ、足元にあるアイテムを飲み込む。以後、最初に飲み込んだアイテムに合成可能なアイテムを1つだけ飲み込める	飲み込んだアイテムを合成し、シレンに戻ると足元に落とす	フロア	
みのせんにんの肉	1000	正面にいるモンスターに、そのモンスターのHPの半分のダメージを与える		30	正面にいるモンスターに、そのモンスターのHPの半分のダメージを与える
ミノタウロスの肉	3000	直接攻撃を行なう	一定の確率で通常の2倍のダメージを与える、「かいしんのいちげき」がでる	50	一定の確率で通常の2倍のダメージを与える、「かいしんのいちげき」がでる
メガタウロスの肉	3000	直接攻撃を行なう	一定の確率で通常の2倍のダメージを与える、「かいしんのいちげき」がでる	50	一定の確率で通常の2倍のダメージを与える、「かいしんのいちげき」がでる
メチルサタンの肉	5000	直接攻撃を行なう	透明状態になり、倍速で行動できる。また魔法攻撃を8方向にランダムに跳ね返す。ただし1度跳ね返った魔法は除く	50	
めまわしダイコンの肉	8000	正面に「こんらん草」を投げる。射程は10マス		50	正面に「こんらん草」を投げる。射程は10マス
メンベルスの肉	1000	レベル2のモンスターを1体、にせものとして出現させる。にせもの状態のモンスターがいる状態でさらに呼び出すと、先に呼び出していたモンスターのにせもの状態が解除される		30	レベル2のモンスターを1体、にせものとして出現させる。にせもの状態のモンスターがいる状態でさらに呼び出すと、先に呼び出していたモンスターのにせもの状態が解除される
モラビーの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ヤギしさいの肉	1000	正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする		50	正面にいるモンスターの攻撃力を半分にする
ヤミウッチーの肉	1000	直接攻撃を行なう		50	
やみかむろの肉	1000	直接攻撃を行なう	魔法攻撃の効果をうち消す。ただし1度跳ね返った魔法は除く	50	
ようまかむろの肉	1000	直接攻撃を行なう	魔法攻撃の効果をうち消す。ただし1度跳ね返った魔法は除く	50	
ワースゴーグラーの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ワナニンの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ワナニンジャの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ワナニンニンの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ワラビーの肉	1000	直接攻撃を行なう		フロア	
ワルガマグッチの肉	2000	正面にいるモンスター1体につき1度だけギタンを盗み、同じフロア内にワープする	攻撃できない	フロア	正面にいるモンスター1体につき1度だけギタンを盗み、同じフロア内にワープする
ワルガマゴンの肉	2000	正面にいるモンスター1体につき1度だけギタンを盗み、同じフロア内にワープする	攻撃できない。水地形と壁地形に進入できる	フロア	正面のモンスター1体につき1度だけギタンを盗み、同じフロア内にワープする
ワルガマラの肉	2000	正面にいるモンスター1体につき1度だけギタンを盗み、同じフロア内にワープする	攻撃できない	フロア	正面にいるモンスター1体につき1度だけギタンを盗み、同じフロア内にワープする
ワルっトドの肉	3600	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、1度だけアイテムを盗み同じフロア内にワープする。アイテムを持っていない相手には直接攻撃を行なう。フロア内の店にワープした場合は、ギタン以外の盗んだアイテムは店の商品になる		フロア	正面にいるアイテムを持つモンスター1体につき、1度だけアイテムを盗み同じフロア内にワープする。フロア内の店にワープした場合は、ギタン以外の盗んだアイテムは店の商品になる

「ウルロイド系」と「デブータ系」の攻撃範囲

シレンとンフーが「ウルロイド系」と「デブータ系」の特技を使ったときの攻撃範囲は下に掲載した通り。それぞれの特技は、攻撃範囲内にモンスターがいると自動的にその場所を攻撃してくれるという便利なもの。攻撃範囲の広い「ベアボーグ」や「デブートン」の特技は、特にお奨めだ。

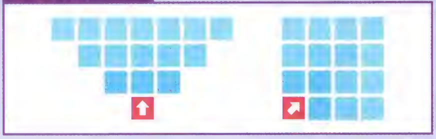
表の見方

- シレンやンフーがいるマス
  マス内矢印は向いている方向
- 特技の攻撃範囲

ウルロイド系

ウルロイド

ゴリボット



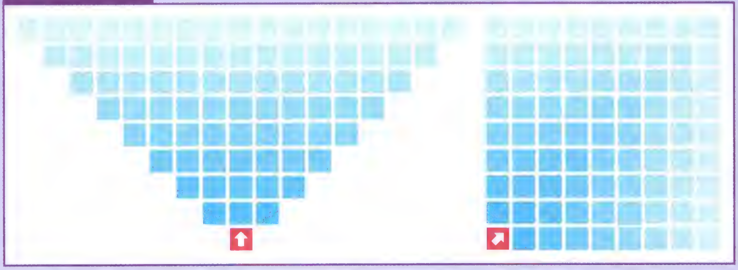
ベアボーグ

デブータ系

デブータ

デブーチョ

デブートン



若手スペシャル

一歩先にワナがある
一歩先にほうびがある
たった一歩の中に
地獄と
極楽がある

もっと不思議の風来人座談会

入るたびに形を変える不思議のダンジョンと同様、新作をリリースするたびに新しいおもしろさを提示する不思議の開発者たち。『シレンGB2』の開発に携わった３人にお話をうかがいます。

監督
長畑成一郎
『シレンGB2』のディレクションを務める。『不思議のダンジョン』全シリーズのバランスを取っているのがこの人。つまり、多くの風来人を苦しめているのがこの人。饒舌、酒好き。高橋源一郎に似ていると思う。

製作総指揮
中村光一
ご存じ、チュンソフト代表取締役。同社のすべてのソフトを監修し、土壇場でだだをこねておもしろさをとことんまで追求することで有名。社長という立場にありながらも、会議室ではイチ開発者として対等に議論する。

脚本
冨江慎一郎
『シレンGB2』の脚本担当。同時に、ゲームの核となる企画、仕様にも関わる。優秀な開発者でありつつもバカバカしいことが大好きで、多くのダジャレやアホくさいイベントを生み出す。神髄は風来おうぎのナレーション。

インタビュー・文　永田泰大
週刊ファミ通編集委員。1995年『不思議のダンジョン2 風来のシレン』に心酔。仕事せん隊シレンジャーを名乗り、雑誌のお約束を無視する傍若無人さで『シレン』を猛プッシュ。アツい記事が当初は珍しがられたが、悪のりしすぎたか、最近ではチュンソフトの広報さんから「もう少し初心者にもわかりやすく」と諭される始末。本日は司会役。

"やさしくておもしろい" エンディングまでの難易度

―― 今回の『GB2』は、初心者もコアユーザーも楽しめる作りになってると思うんですが。

中村 そうですね。僕はどっちかというと、序盤の難易度を下げるほうの役割なんですよ。やっぱり最初から難しいと、新しく入ってくる人に対して敷居がどんどん高くなっちゃうんで。だからコアユーザーからすると序盤はぬるいように感じられるかもしれませんけど、『不思議のダンジョン』って、僕はやっぱりオール未識別のダンジョンこそがゲームの本質だと思ってるんで、まあ、そこが難しければいいのかなという感じです。だからとくに序盤はどちらかというと新規ユーザーを意識した仕上がりになってますね。

―― なるほど。でも序盤も両方の人がちゃんと楽しんでるような気がするんですよ。たとえば僕のまわりだと、スーパーファミコンのときにテーブルマウンテンで挫折してた人がすんなり肉や罠まで進めてて、コアな人は"今回ぜんぜん死なないねえ"とか言いつつもまんざらでもない、みたいな状態で。なんというか、"難易度が低いということの完成度が高い"という印象があるんです。

冨江 ぬるくて楽しいって、すごく難しいと思うんですよ。難しくておもしろく作るっていうのは、まあ簡単ではないんですけど、やりようはあるんです。でも、"やさしくておもしろい"っていうのは、なかなか難しいんですよ。今回はそれが、いい感じでできたかな、とは思いますけど。

―― その要因はなんでしょうね。

長畑 たとえば私としては、今回モンスターの種類が多かったんで、それを贅沢に使えるっていうのが大きかったですね。調整してていつも悩むのが、新しいダンジョンに潜るとき、序盤に同じモンスターがたくさん出てきちゃうことなんですよ。

―― ああ。たとえば、古代遺跡、魔城東小天守、魔城大天守閣、って違うダンジョンに入り直すと、当然シレンのレベルは1に戻るから、ふつうに調整するとどうしても浅い階では、「マムル」「チンタラ」みたいになってしまうという感じで。

長畑 そうそうそう。ノーマルで弱い、「マムル」みたいなやつって、そんなにたくさん作れないじゃないですか。グラフィックだけが違うモンスターを増やしても飽きちゃうし。でも今回の『GB2』はモンスターが多かったので、ちょっとずつ、イヤな特殊攻撃してくるモンスターを、いろんなバリエーションで重ねていくことができたんです。

―― それはやっぱり、シリーズを重ねてきて、バリエーションが財産になっているという。

長畑 それは大きいですね。だからそのぶん浅い階にも、いろんなイメージを持たせることができたというか。それは非常にうまくできましたね。

―― なるほど。浅い階に違うイメージを持たせることが、初心者に対してもコアユーザーに対してもうまく作用して、"やさしくておもしろい"につながっているわけですね。あと、シナリオの力も大きいと思うんですけど。

長畑 そうですね。今回、最初のエンディングに行くまでのみんなのプレイを見てると、倉庫にアイテムがたまってないんですよ。みんなの倉庫を見ると、こんぼうと薬草しかない(笑)。武器も盾もぜんぜん鍛えられてるものがなくって、いま持ってる1本だけを鍛えてる。それはたぶん、シナリオがいいっていうか、"先を見たい"というのが表われた結果だと思うんです。モノ集めはとりあえずエンディングの後でいいからっていう感じで、シナリオに引っ張られたというか。

―― たしかに、シナリオにぐいぐい引っ張られている感じはしましたね。ええと、肝心のシナリオ担当の人が何もしゃべりませんけど(笑)。

冨江 ああ、いや、ありがとうございます(笑)。

一同 (笑)

呪いと祝福 そして「かさタヌキ」

―― 冨江さんとしては、ゲーム全体の仕上がりを見るとどんな感じですか。

冨江 振り返ってみると、中盤から呪いと祝福の関係がでてきたっていうのが非常によかったなっていう感じがしますね。あの要素が加わることによって、ゲームが締まってくるというか。

―― 呪いと祝福は、けっこう開発の最後のほうに

常識だと思われていることを
どんどん覆していけば
このゲームって作っていけるんだなって

加わったとお聞きしましたが。

長畑　かなりあとです。仕様がだいたい固まったときに、アイテムとかモンスターを一度全部見直したんですよ。そのときに、新しいものもたくさん入っているんだけど、ちょっとスパイスが足りない。要素としてもう1つ2つ欲しいなと感じたんです。じゃあ何を加えようかというときに、新しい仕様を作るには時間も人も足りない状態だったので、いまあるものを変えていこうということで話していたときに出てきたんです。

冨江　たしか、「おはらいの巻物」が、あんまり使い道がないってとこから始まったんだよね。

長畑　そうそう。で、呪いってのは、よく考えてみたら、シリーズを通してなんにも変わってなかったと。装備したものが外れなくなるっていう、ホントにスーファミの『トルネコ』から何も変わってなかったので、これをいじるかなあっていう。それでまあ、呪いがあるだけだとマイナスにしかならないんで、その正反対もなきゃダメだと。

中村　うん。僕は最初、その仕様を聞いたときに、正直、"祝福ってのはどうだろうなあ"って思ったんですよ。ところが、実際やってみると、呪いとの関係でセットになるからすごくおもしろい。たとえば「やく草」が1個呪われてて使えない、でもなぜかなかなか捨てられない、とかね。

── 捨てられないですよね(笑)。

長畑　「ふっかつ草」とかおかしいよね。呪われてるんだから捨てればいいじゃんっていう(笑)。

── いや、絶対捨てらんないって(笑)。

長畑　何を期待してるのかなあ(笑)。

中村　両方あるからそうなるんですよね。

── そうなんですよねえ。両方あるからこそ、ゲームに深く影響してくる。

中村　しかも、システムとしては非常に簡単な変更なんだけど、ゲーム性はけっこう変わってくる。

── 変わりますねえ。そういう変更って今回けっこう地味にいろんなところで効いてますよね。

長畑　変わってなかったものを見直しましたからね。「トド」を変えたり、「ガマラ」を変えたり。

── 「かさタヌキ」を変えたり!

一同　(笑)

中村　あの～、最初、僕、「かさタヌキ」はバグだと思ってたんですよ(笑)。

長畑　そうそう、ホントに中村からメールが届いたんです。"ここおかしいんじゃない?"って(笑)。

冨江　"バグってるよ!"って(笑)。

── ああ、思うかも思うかも。

中村　思いますよねえ(笑)。

── 僕、「かさタヌキ」はよく『GB2』のおもしろさを人に説明するときに使ってたんですよ。"いままでは「ンドゥバ」を拾うとすぐにボヨンってなってたけど、「かさタヌキ」は使うまでわかんないんだよ。「ふっかつ草」が「かさタヌキ」かもしれないんだよ"って。それ聞くとみんな"やべーっ!"って(笑)。

長畑　何も信じられないですからね(笑)。私もよくデバッグ中にやったんですけど、「おとぎり草」になってる「かさタヌキ」がとにかく最悪で。「おとぎり草」ってHPが1ケタのときに使うじゃないですか。それが「かさタヌキ」だと──。

── "「おとぎり草」は「かさタヌキ」だった!"ってなって即死。

長畑　そうそう(笑)。

冨江　店で買ったりすると、これがまた(笑)。

── 買うとムカツキますよね、あれはホントに。

冨江　非常に不条理な感じが(笑)。

── そうそう。店で、「ちからの草」を食べようとしたらボヨンって出てきて、店主に話し掛けると"1000ギタンいただきます"って。"おいおい、俺、何も食

やっぱりこのゲームって負の力をカタルシスに換えるってところがあるじゃないですか

ってないじゃん！"みたいなところが(笑)。

長畑　やりすぎなのかなあ、アレ(笑)。

冨江　いや、オッケーオッケー(笑)。

―― そういえばこないだ、うちの編集者が奈落の底に潜ってて、ずーーっと武器がなくて、"武器、武器"っていう状態で深いところまで行って、ようやく「どうたぬき」を見つけて、"助かった！"と思ってカシンと装備したら、案の定「かさタヌキ」で、"「どうたぬき」は「かさタヌキ」だった！"っていうメッセージを最後に読んで死んだって言ってました。

一同　(爆笑)

―― そいつ、"チュンソフト、いい加減にダジャレやめてくんないかなあ"って言ってましたよ。

長畑　そこまで考えてないです！(笑)

冨江　そういえば、「かさタヌキ」を変えたのと、呪いと祝福が加わったのって、ちょうど同じぐらいのときだよね。けっこうあとのほう。

長畑　そうそうそう。同じころに見直して、"何か足りないね"ってことで加えた。

―― ああ、そのへんってやっぱり同じにおいがしますよ。変わるはずがないと思っていたものが変わったことによって、『シレン』ファンであればあるほど戸惑うという。

中村　うん。だから常識だと思われていることをどんどん覆していけば、このゲームって作っていけるんだなって、最近思うんですよ。

―― ああ、なるほど。

中村　呪いと祝福にしても、ほんのちょっと変更するだけでゲームがすごく深みを増したわけですし。そういう発見って、ゲームの企画を考えるうえで、変な話ですけど、目から鱗、という感じでしたね。些細なことを変えるだけで、ゲームがこんなに大きく変わるんだっていう驚きがありましたよ。だからやっぱり、ゲームは深いっスよね(笑)。

ストレスをカタルシスへ　つねに用意される両極

―― 呪いも「かさたぬき」も含めて、『GB2』はかなり意地悪になってますよね(笑)。もちろん、それは全部おもしろさにつながってるんですけど。

長畑　そうですね。やっぱりこのゲームって、根本には負の力をカタルシスに換えるっていうところがあるじゃないですか。

―― "負の力をカタルシスに換える"(笑)。

長畑　ええ(笑)。負の力を、ある一瞬でパンって弾けるところまで持っていくようなところが。だから、日々のプレイの中に、ちょっとずつちょっとずつストレスがたまっていくわけですよ。それはゲームにとって必要なんだけれども、扱いというか、バランスが非常に難しい。

―― ゲームって本来、構造としてはストレスですもんね。っていうとなんだろ？　このシリーズっていうのは、ストレスの与え方がうまい？　あるいはストレスをためること自体がおもしろい？

長畑　う～ん、というか、スキルが身につくステップとしてストレスがあるような感じだと思うんです。やっぱりその、自分の中にスキルができていくときに、なんのストレスもなく身についていくと、あんまり楽しくないような気がする。

―― 乗り越えるからこそ喜びがあって、乗り越えるからこそしっかり身につくというか。

長畑　そうそうそう。

―― 中村さんはどうですか？　そのへんは。

中村　そうですね。ストレスということに関して思うのは、なんていうか、期待感と裏切られ感のバランスだと思うんですよね。裏切られた時に、"納得できる裏切られ感"っていうものがあれば、いいストレスのたまりかたになると思うんですよ。

であれば、いっそのこと ガラッといっちゃうことも ……あるのかなあと

―― なるほどなるほど。

中村 たとえば、「えんとうの腕輪」をつけて「合成の壺」を投げちゃったとしても、自分が悪いわけじゃないですか。なんかこう、怒りをどこにぶつけていいんだ？　でもオレが悪いんだよな、みたいな（笑）。なんかそういうバランスがこのゲームっておもしろくって、で、まあストレスがあるとしても、いいアイテムとかに巡り会うかもしれない期待感がつねにあって、そのバランスが、ずっと保っていけるっていうのが大きいんだと思います。

―― そうですね。期待と裏切りもあるし、なんていうんでしょう、『不思議のダンジョン』ってつねに両極が用意されてますよね。呪いと祝福なんてまさにそうだし、マイナスがあったら、必ず同じベクトルでプラスもあるみたいなところがあって、そういう対極の連続によって、最終的にゲームがキレイな球体になってるというか。

中村 そうですね。しかもその1回1回の冒険が、必ず同じ線をたどるわけじゃないので、先にマイナスが来てプラスになったりとか、プラスになったのがマイナスになったりするっていう。

―― うんうん。その両極がつねにあるから、マイナスに出会っても、その逆のプラスを信じられるというか、それでそのストレスに耐えていけるっていうのはありますよね。だから、どっかの一極でもマイナスだけのものがあったら――。

長畑 ああ、それはすごくイヤになるでしょうね。

―― 全部がイヤになると思うんですよね。

長畑 そうですね。たしかにそうかもしれない。

冨江 このゲームって、そういうふうに悔しいところが楽しいところだったりすると思うんですよ。だからなるべく、違う意味でのストレスは消去するようにしてますね。剣を振るアクションとか、操作性にストレスがたまるとキツいので。

これからの『シレン』そしてメッセージ

―― 今後の話をしたいんですけど、ズバリ、このシリーズはどうなっていくんでしょう。

長畑 ええと、2週間ぐらいまえに、またちょっとおもしろいアイデアを思いつきましてですね。

―― おお。

長畑 まだまだいけるなって思ったり（笑）。

―― 中村さんもうなずいてますけど？

中村 そうですね。まだまだいけそうですね。

冨江 いろいろできると思いますよ。それはパーッと進化させてしまうのか、それとも『GB2』みたいに、これまでのシリーズをきっちり細かいところまでフィックスさせていく形になるのかわかりませんが。まあハードによりますけどね。

―― ああ、そのハードってのが僕はすごく気になっていて。あの、ぶっちゃけた話、『不思議のダンジョン』って、CD-ROMとかDVD-ROMとかの形態には向いてないシステムじゃないですか。

長畑 ああ、向いてないですね。ハードが目指してる方向と、ちょっと違うっていうか。

―― そうそう。もちろん今回のお助けシステムみたいに、ぜんぜん別の進化をすることも可能なんでしょうけど、ハードがこう進化したからこうなるよねって、素直にのびていけないシステムではあるわけじゃないですか。

長畑 8方向ということ1つとってみても。

―― うん。3Dが必要なのかということも。通信対戦みたいなところにすぐいけないところも。

冨江 であれば、いっそのことガラッといっちゃうってことも……あるかなあと。

―― ああ、そうなりますか。それは、"でき上がったものを『不思議のダンジョン』と呼べるのかってい

頭が下がります
感謝の気持ちでいっぱいです

うのはさておき"、っていうぐらいの？

長畑　"さておき"、ですね。まあ、おもしろけりゃいいじゃんっていうことなんですけど（笑）。

――（笑）。中村さんとしてはどうですか？

中村　そうですね。いままででも、本質的に違うおもしろさを盛り込むことはしてきたわけですよ。『シレン2』の時のもののけ王国とか、今回の風来救助隊とか。だからそういうものを入れ込めるかどうかだと思いますけどね、けっきょく。まあ、いいアイデアもぼちぼち出てきているので、きっとつぎも大丈夫だとは思いますよ。

―― やりようはいくらでもあるという感じ？

長畑　うん、我々の努力次第かなと。

―― 安心しました（笑）。

冨江　ほっといても、新しいことを始めちゃいますからね。じつはこないだ少し話し合ったんですよ。テーマとしては、"これまでの『シレン』をちょっとだけ変える感じで何かできないか"っていうことだったんですけど、けっきょくそこで出た話は、ぜんぜん"ちょっとの変更"じゃなくて（笑）。

長畑　うん。同じ刺激はイヤだというのが強いですね。ビジネスとしては、それはちょっとどうなのかなっていう部分はあるんですが……でも旗を振ってる人もやっぱりそういう感じなんで（笑）、我々も安心して作ってますけど。

―― 旗を振ってる人としてはいかがですか？

中村　そうですねぇ（笑）。まあ僕の性格もあるんですけど、やっぱり、スタッフみんなも、同じことをくり返してやるっていうは苦痛なんでしょう。やっぱり新しいことにチャレンジするのが楽しいっていうのが絶対あると思いますよ。

―― なるほど、わかりました。では、最後に読者へのメッセージをいただいて終わりにしたいと思うんですけど、基本的にこの攻略本って最後まで全部載ってるんで、どちらかというと『シレン』のコアなユーザーの方が読んでると思うんですよ。ふつうのインタビューだと、"やってない人もぜひ遊んでみてください"みたいな、わりと初心者に向けてのメッセージで終わることが多いので（笑）、今回はぜひ『不思議のダンジョン』を支えているコアなユーザーへ向けて一言お願いします。

長畑　ああ、いやもう頭が下がります（笑）。もうホントにもう感謝でいっぱいですよ。彼らのやっていることとか、望む方向みたいなことが、こちら側としてもすごく参考になるんですね。自分たちが作るときに抱くイメージと、『不思議のダンジョン』をすごく好きな人たちが見てるポイントのずれみたいなものが毎回あって、それを埋めるときに、彼らの意見っていうのはすごく重要なんです。だからホントに全力で、今後も期待に応えていきたいなというのは、いつも思ってます。

冨江　やり込んでる人の声を聞くと、ホントによくこんなこと考えつくなっていう、こっちがびっくりするようなことが多いですよね。ホントにそういう意味では、頭が下がります。ビデオとかもときどき見ますけど、すごいなあとしか言いようがない。けど、ああいう絵を見させてくれるってのは、じつは非常に開発者としてはうれしいっていうか（笑）。こっちの予想以上のことで楽しんでもらっているというのは、本当にうれしいです。感謝の気持ちでいっぱいですね。

中村　同感です。ぜひ、そういう人たちに応えられるものを、今後も作っていきたいと思ってます。もしかしたら最後まで解けないものができちゃうかもしれないけど（笑）。

長畑　いや大丈夫。壺の洞窟の99Fはダメかもしれないなって思ってたけど、行けたみたいだから。

―― ありがとうございました（笑）。

緊急指令! 真・風来救助隊出動!!

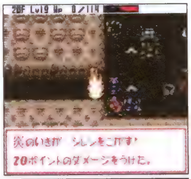
プレゼント企画

日夜ダンジョンに挑み続けている、全国の風来人諸君へ告ぐ!
今、君たちの仲間が同時に３人、ダンジョンで倒れ助けを求めている!
我と思わん者は風来救助隊に参加せよ!　旅の神クロンの追い風を!!

初級指令

目的地　天下一ワナ道会　20F

1人目の要救助者は、天下一ワナ道会20Fで救助待ちの状態。どうやら先を急ぐあまり、十分準備を整えないままモンスターハウスに踏み込んだらしい。現場は比較的浅い階層ではあるが、油断することのないように。

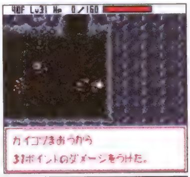


SOSのじゅもん ➡ ろいほおんりぶづおきぐすも

中級指令

目的地　トンファンの穴　40F

要救助者はトンファンの穴探索中、40Fで力尽きた模様。開始早々「ガイコツまおう」3体に囲まれたのが原因らしい。同行していたンフーは、要救助者が意識を失う直前まで無事だったようだが、以後の消息は不明である。



SOSのじゅもん ➡ まぶどらごわるがふむそどあ

上級指令

目的地　奈落の果て　98F

奈落の果てクリア目前だった要救助者は、土壇場で「回復の壺」を切らし、イカリ状態の「ヘルギャザー」数体から袋叩きにされた。これまでで最も過酷な救出作業となることが予想される。覚悟の上で臨んでもらいたい。

SOSのじゅもん ➡ あけきこぶでねぬとにしぶげ

救出達成　報酬一覧

206ページの救出を達成できた読者の方から抽選で5名様に、難易度に応じた特製福袋をプレゼント!!　福袋の中には、シレングッズのほか、『シレンGB2』の製作総指揮に当たった中村光一氏のサイン入り「ひみつのカード」も入っているぞ！　この3賞にもれた方にも「もののけ手帳」と「風来のシレンGB2～砂漠の魔城～公式ガイドブック」(チュンソフト刊)のセットが当たるチャンスあり!!

上級者賞・特製福袋A

上級指令達成者から抽選で **1名様**

チンタラボンボン(非売品!)、ひみつのカード、
シレンテレホンカード、もののけ手帳、
シレンGB2～砂漠の魔城～公式ガイドブック

中級者賞・特製福袋B

中級指令達成者から抽選で **1名様**

マムルボンボン、ひみつのカード、
シレンテレホンカード、もののけ手帳、
シレンGB2～砂漠の魔城～公式ガイドブック

初級者賞・特製福袋C

初級指令達成者から抽選で **3名様**

ひみつのカード、
シレンテレホンカード、もののけ手帳、
シレンGB2～砂漠の魔城～公式ガイドブック

福袋にもれた方にもダブルチャンス!!

各指令達成者で、福袋にもれてしまった方の中から抽選で15名様に「もののけ手帳」と「風来のシレンGB2～砂漠の魔城～公式ガイドブック」(チュンソフト刊)をセットでプレゼント!!

応募要項

206ページの指令のうち、チャレンジしたいものの救助用パスワード「SOSのじゅもん」を入力して、お助けダンジョンをプレイしよう。ひとりで全部の指令に挑戦してもOK。目標階層で、シレンを無事に救出することができたら、表示されるパスワード「ふっかつのじゅもん」をチェック。これを本書に付いているアンケートハガキのパスワード記入欄に間違いのないように記入し、50円切手を貼って編集部まで送ってね！

締切：平成14年1月10日(木)当日消印有効

※当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城 公式パーフェクトガイド

2001年10月12日　初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	野田　稔
編集長	坂本武郎
副編集長	澄田雅範
業務部	高橋敦子
印刷	大日本印刷株式会社
制作・発売	株式会社エンターブレイン 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 電話03-5433-7850(営業局)
発行	株式会社チュンソフト 〒160-0022　東京都新宿区新宿6-24-20

企画・構成・執筆	松本幸彦(有限会社 チョップ)
	増田道行(有限会社 チョップ)
	田村匡章(有限会社 チョップ)
データ協力	佐藤健夫(パワフルプロダクション)
	渋谷哲也
	津野知広
インタビュー取材・執筆	永田泰大(週刊ファミ通編集委員)
デザイン	Ash Graphics
デザイン協力	アイダックデザイン
筆文字	葛岡正昭(有限会社 工山)
モンスターイラスト提供	スタジオハード
イルパ町イラスト	水橋洋人(スタジオエスプリ)
対談撮影	村上裕樹
プレゼント撮影	スタジオ　アトム
デザイン監修・装丁	新矢由美子(ファミ通書籍編集部)
編集	西村美紀子(ファミ通書籍編集部)
	笠井里香(ファミ通書籍編集部)
協力	株式会社チュンソフト

■本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

■本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部(電話03-5433-7868)でも受付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲームの内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

©2001 CHUNSOFT/すぎやまこういち
©2001 ENTERBRAIN.INC.

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス は任天堂の登録商標です。

定価はカバーに表記してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送りください。
送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-0607-3
●1208353
Printed in JAPAN

郵 便 は が き

お手数ですが
50円分の切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）

東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン

ファミ通書籍編集部

不思議のダンジョン
風来のシレンGB2 砂漠の魔城
公式パーフェクトガイド 係

フリガナ		職 業	性 別	年 齢
お名前			男 · 女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
	☎ —			

『風来のシレンGB2 ～砂漠の魔城～』をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て　　　3.取り扱い説明書の広告を見て
4. 知人にすすめられて
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

「緊急指令！　真・風来救助隊出動!!」パスワード記入欄

206ページに掲載されている「緊急指令！ 真・風来救助隊出動!!」企画に応募される方は、下記の空欄に「ふっかつのしゅもん」を記入してください

初級															
中級															
上級															

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から、毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

7(セブン) モールモースの騎兵隊 オフィシャルガイドブック ……………1300円
EVE ZERO完全版 オフィシャルガイド ……………1300円
F-ZERO FOR GAME BOY ADVANCE 超速パイロットマニュアル ……1000円
Piaキャロットへようこそ!! 2.2 公式ガイドブック ……………1000円
RPGツクール4 公式ガイドブック ……………1200円
エクスターミネーション公式ガイドブック ……………1200円
エクソダスギルティーネオス公式ガイドブック ……………1200円
エターナル アルカディア ベストナビゲーションガイド……………1200円
エルドラドゲート第1巻-第5巻 公式ガイドブック ……………1300円
エンドネシア 公式ガイドブック カミハッケン ……………1200円
鬼武者 解体真書 ……………1300円
音楽ツクール3 公式ガイドブック ……………1200円
蚊 公式ガイドブック ……………950円
風のクロノア2・・世界が望んだ忘れたもの・・オフィシャルガイドブック…1400円
神来 -カムライ- オフィシャルガイドブック ……………1300円
グランツーリスモ3A-spec公式ガイドブック The Best Navigator ……1300円
グランディアII オフィシャルガイドブック ……………1200円
くるくるくるりん まるまる★まにある ……………950円
ゴルフルGOLF 公式パーフェクトガイド ……………1200円
サカつく特大号J.LEAGUEプロサッカーパーフェクトガイド-徹底解析編 …1400円
シャドウ ハーツ 公式ガイドブック ……………1200円
首都高バトル0(ZERO) 公式ガイドブック ……………1300円
真・女神転生 公式パーフェクトガイド ……………1300円
真・女神転生デビルチルドレン 黒の書&赤の書 公式ガイドブック ……1100円
真・女神転生トレーディングカード カードサマナー公式ガイドブック ……1100円
スーパーマリオアドバンス ドキドキ!かんぺきガイド ……………800円
スーパーロボット大戦α コンプリートガイド ……………1400円
スーパーロボット大戦α外伝コンプリートガイド ……………1400円
スターオーシャン ブルースフィア ファイナルガイド ……………1300円
ゼルダの伝説ふしぎの木の実時空の章パーフェクトガイド ……………950円
ゼルダの伝説ふしぎの木の実大地の章パーフェクトガイド ……………950円
ダーククラウド公式ガイドブック ……………1300円
ダビツクダービー馬をつくろう! パーフェクトガイドブック……………1400円
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 オフィシャルコンプリートガイド ……1300円
ディノ クライシス 2 公式ガイドブック ……………1200円
テイルズ オブ エターニア オフィシャルガイドブック ……………1400円
テイルズオブファンタジアなりきりダンジョン オフィシャルガイドブック …900円
どうぶつの森 かんぺきガイドブック ……………1000円
トゥルーラブストーリー3 公式ガイドブック ……………1200円
ナポレオン 決戦攻略ガイド 勝利への手引き ……………1000円
ネオアトラス3公式パーフェクトガイド ……………1300円
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 解体真書 ……………1300円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ 公式ガイドブック ……………1200円
バンジョーとカズーイの大冒険2 キラキラかんぺきガイド ……………1200円
ファイナルファンタジー 公式コンプリートガイド ……………1000円
ファイナルファンタジーII 公式コンプリートガイド ……………1000円
不思議のダンジョン 風来のシレン2 テクニカルガイドブック ……………1200円
ブレスオブファイアIV うつろわざるもの 公式ガイドブック悟之書 ……1300円
ペルソナ2罰 公式ガイドブック 完全版 ……………1300円
ペルソナ倶楽部III ETERNAL PUNISHMENT World ……………1300円
ボクと魔王の世界征服公式ガイド ……………1200円
ポケモンクリスタルポケモン大百科 ……………1000円
ポケモンスタジアム金銀 最強トレーナーズガイド ……………800円
魔剣爻 公式ガイドブック ……………1300円
マリオパーティ3ふしぎとまけないガイド ……………1200円
燃えろ!ジャスティス学園 公式ガイドブック ……………1400円
リモココロン公式ガイドブック リモココロンを歩こ! ……………1200円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-0607-3

C0076 ¥1200E

9784757706071

1920076012006

エンタープレイン
定価 本体1200円 +税

不思議のダンジョン
風来のシレンGB2 砂漠の魔城

公式パーフェクトガイド

ファミ通

不思議のダンジョン 風来のシレンGB2 砂漠の魔城

公式パーフェクトガイド

CHUN SOFT × FAMI TSU

eb! enter brain

不思議のダンジョン
風来のシレンGB2
砂漠の魔城
公式パーフェクトガイド